SUOMEN PARAS KONSOLILEHTI

SUPER POWER

Numero 7 1996 • Hinta ~~25,~~

NY VAI 19,

SONY ■ NINTEND ■ 3DO ■ SEGA

TEKKEN 2

Taistelijat palaavat

SUPER MARIO RPG

Mario kohtaa Final Fantasyn

MISSION: IMPOSSIBLE

Nintendo 64-peli tulossa

Olympialaiset

International Track & Field, Olympic Summer Games & DecAthlete.

Toshinden Kids - Saturn Bomberman

Time Commando - Wipeout 2097 - Viewpoint - Cybernator 2

Terranigma - Super Mario Kart R - Donkey Kong Country 3 - Sonic Blast

PAL.VKO 9635
96007
6 414887 689946
768994-9607

WEB DIRECT OY

Selvä Peli. Älä jarruta, tilaa heti!

Sega Saturn
1.695,-

Nyt Sega Saturn entistä edullisemmin.

Pakettiin sisältyy: Sega Saturn Scart-liitännällä, peliohjain ja virtalähde. Laitteella on kuuden kuukauden takuu.
Huom! Ainoastaan Saturnissa voit pelata huiman hyviä Segan Arcade-pelejä kuten Virtual Fighter, Virtua Racing, Virtua Cop, Sega Rally... Kaikkien Aracde-pelien ystävien ykköskone.

- **3 tehokasta 32 bittistä RISC-prosessoria**
- **32 MB muistia**
- **16,7 miljoonaa väriä**
- **eri prosessorit 3-D grafiikalle**
- **AUDIO CD yhteensopiva**

Sega Saturn

3D Lemmings (26.7)	349 ,-
Actua Golf (28.6)	349 ,-
Alone In The Dark Jacks Back	349 ,-
Baku Baku Animal (28.6)	229 ,-
Basketball 3D (Heinä)	369 ,-
Black Fire (9.8)	349 ,-
Casper (Heinä)	349 ,-
Chaos Control (Heinä	349 ,-
Clockwork Knight 2	259 ,-
Crtiticom (IM)	349 ,-
Cyberia (12.7)	349 ,-
D	389 ,-
Darius Gaiden	269 ,-
Dawn Of Darkness (Heinä)	369 ,-
Defcon 5 (28.6	319 ,-
Discworld (Heinä)	349 ,-
Euro 96'	439 ,-
F1 Challenge	349 ,-
Fifa Soccer 96	259 ,-
Frank Thomas Baseball (5.7)	349 ,-
Galactic Attack	219 ,-
Galaxy Fight (28.6)	349 ,-
Gex	349 ,-
Ghen War (9.8)	349 ,-
Golden Axe: The Duel	329 ,-
Guardian Heroes	329 ,-
Gun Griffon (19.7)	329 ,-
Hang On	349 ,-
Hi-Octane	249 ,-
In The Hunt (Heinä)	329 ,-
Johny Bazookatone	299 ,-
Loaded (Heinä)	329 ,-
Magic Carpet + Hidden World	379 ,-
Mortal Kombat 2	279 ,-
Mortal Kombat 3 (Heinä)	329 ,-
Mysteria	299 ,-
NBA Jam Tournament Edition	259 ,-
Need For Speed (5.7)	369 ,-
NFL Quarterback Club 96'	349 ,-
NHL Hockey	349 ,-
Night Warriors (9.8)	349 ,-
Off World Interceptor	279 ,-
Offensive (26.7)	349 ,-
Olympic Soccer (26.7)	349 ,-
Panzer Dragoon	199 ,-
Panzer Dragoon 2	349 ,-
Pebble Beach Golf	269 ,-
Primal Rage (12.7)	349 ,-
Pro-Pinball (Heinä)	349 ,-
Rayman	389 ,-
Return To Zork (Heinä)	389 ,-
Rise 2: Resurrection	349 ,-
Road Rash (26.7)	369 ,-
Sega Rally	399 ,-
Shellshock	329 ,-
Shining Wisdom (12.7)	329 ,-
Shockwave Assault (5.7)	369 ,-
Sim City 2000	349 ,-
Slam N Jam 96' (12.7)	349 ,-
Solar Eclipse (Heinä)	349 ,-
Split Realities (Heinä)	349 ,-
Starfighter 3000 (28.6)	349 ,-
Street Fighter Alpha	349 ,-
Street Fighter Movie	249 ,-
Striker 96' (28.6)	349 ,-
Swagman (heinä)	349 ,-
Theme Park	389 ,-
Thunderhawk 2	349 ,-
Titan Wars	349 ,-
Toshinden Remix	329 ,-
True Pinball	369 ,-
Tunnel B1 (26.7)	349 ,-
Ultimate Mortal Kombat 3 (Heinä)	349 ,-
Valora Valley Golf	329 ,-
Varuna's Forces (Heinä)	349 ,-
Victory Boxing	389 ,-
Virtua Cop	349 ,-
Virtua Cop + Gun	569 ,-
Virtua Fighter	219 ,-
Virtua Fighter 2	369 ,-
Virtua Fighter Remix	219 ,-
Virtua Racing	329 ,-
Virtual Golf (12.7)	349 ,-
Waterworld (19.7)	369 ,-
Wing Arms	349 ,-
Wipeout	289 ,-
World Series Baseball	329 ,-
Worms	369 ,-
Wrestlmenia Arcade (28.6)	349 ,-
X-Men: Children Of Atom	389 ,-

Otamme vanhan koneesi vaihdossa. Soita ja kysy lisää!

Sony PlayStation
1.495,-

Nyt voit ostaa Sony PlayStation pelikonsolin huippuedullisesti.

Pakettiin sisältyy: Sony PlayStation, peliohjain ja virtalähde. Laitteella on kuuden kuukauden takuu.
Huom! Myymämme laitteen mukana tulee Sonyn PAL-B-modulaattori, jolloin voit käyttää sitä kaikissa antenniliitännällä varustetuissa televisioissa.

- **32 bittinen RISC -prosessori**
- **16 MB RAM muistia**
- **8 MB V-RAM muistia**
- **4 MB ROM muistia**
- **4 MB muistia äänelle**
- **16,7 miljoonaa väriä.**

Sony PlayStation

11th Hour (Heinä)	299 ,-
3D Arcade Tank Blast (Heinä)	349 ,-
A-Train (Heinä)	399 ,-
Actua Soccer	369 ,-
Actual Golf (Elo)	349 ,-
Adidas Power Soccer	399 ,-
Aftermath (Heinä)	369 ,-
Agile Warrior	349 ,-
Alien Trilogy	349 ,-
Alone In The Dark 2	349 ,-
Aquanauts Holiday (26.7)	399 ,-
Arcade Greatest Hits (5.7)	299 ,-
Assault Rigs	369 ,-
Blam! Machinehead (Syys)	349 ,-
Braindead 13 (Heinä)	299 ,-
Cheesy (26.7)	329 ,-
Chessmaster 3D (Heinä)	369 ,-
Chronicles Of The Sword (Syys)	399 ,-
Criticom	349 ,-
Cyberia (12.7)	349 ,-
Cybersled	279 ,-
Cyberspeed	279 ,-
D	299 ,-
Dawn Of Darkness (Heinä)	349 ,-
Doscent	349 ,-
Destruction Derby	269 ,-
Doom	349 ,-
Extreme Pinball	369 ,-
Extreme Sports	399 ,-
Fade To Black (5.7)	369 ,-
Fifa Soccer 96	259 ,-
Frank Thomas Baseball (Heinä)	299 ,-
Galaxian 3 (26.7)	369 ,-
Galaxy Fight	349 ,-
Gex	349 ,-
Goal Storm	349 ,-
Gunship 2000 (28.6)	349 ,-
Hardball 5 (Heinä)	299 ,-
Hi-Octane	279 ,-
Horned Owl (Heinä)	349 ,-
Hyberblade (Heinä)	349 ,-
Impact Racing (19.7)	349 ,-
In The Hunt (Heinä)	299 ,-
International Track & Field (28.6)	349 ,-
Iron Man (Elo)	369 ,-
Johny Bazookatone	279 ,-
Jumping Flash	349 ,-
Jupiter Strike	269 ,-
Krazy Ivan	349 ,-
Loaded	369 ,-
Lone Soldier	299 ,-
Mickey's Wild Adventure	349 ,-
Mortal Kombat 1+ 2 (Loka)	349 ,-
Mortal Kombat 3	259 ,-
Museum Piece 1 (9.8)	349 ,-
Myst (IM)	349 ,-
NBA In The Zone	349 ,-
NBA Jam Tournament Edition	259 ,-
NBA Live 96	349 ,-
Need For Speed	349 ,-
NFL Game Day	349 ,-
NFL Quaterback Club 97' (Elo)	329 ,-
NHL Face Off	349 ,-
Novastorm	349 ,-
Off World Interceptor	249 ,-
Offensive (26.7)	329 ,-
Olympic Games (19.7)	349 ,-
Olympic Soccer (12.7)	349 ,-
On Site (Heinä)	349 ,-
Panzer General	329 ,-
Parodius	299 ,-
PGA Tour Golf 96	349 ,-
Philosoma	349 ,-
Pool Champion (Heinä)	329 ,-
Pool Sharks (Heinä)	329 ,-
Power Serve Tennis	299 ,-
Primal Rage	349 ,-
Pro-Pinball (12.7)	349 ,-
Psychic Detective	349 ,-
Raging Skies (Heinä)	349 ,-
Raiden Project (Heinä)	329 ,-
Rayman	349 ,-
Resident Evil (26.7)	349 ,-
Return To Zork (Heinä)	349 ,-
Revolution X	269 ,-
Ridge Racer Revolution	369 ,-
Rise 2: Resurrection	399 ,-
Road Rash	349 ,-
Robopit (Elo)	329 ,-
Sampra's Extreme Tennis (26.7)	349 ,-
Shadow The Horned Rat (Heinä)	329 ,-
Shellshock	349 ,-
Shockwave (Heinä)	349 ,-
Shockwave Assault	349 ,-
Slam N Jam 96' (19.7)	349 ,-
Slayer (Heinä)	329 ,-
Space Hulk (5.7)	349 ,-
Split Realities (Heinä)	349 ,-
Starblade Alpha	349 ,-
Starfighter 3000 (28.6)	349 ,-
Steel Harbringer (Heinä)	329 ,-
Street Fighter Aplha	349 ,-
Street Fighter Movie	249 ,-
Striker 96'	249 ,-
Tekken	329 ,-
Theme Park	299 ,-
Thunderhawk 2	349 ,-
Time Commando (19.7)	349 ,-
Top Gun (19.7)	349 ,-
Toshinden 2 (28.6)	359 ,-
Total Eclipse	219 ,-
Transport Tycoon (19.7)	349 ,-
True Pinball	349 ,-
Tunnel B1 (19.7)	349 ,-
Twisted Metal	399 ,-
Varuna's Forces (Heinä)	349 ,-
Viewpoint (28.6)	369 ,-
Virtual Golf (12.7)	349 ,-
Warhawk	229 ,-
Wing Commander 3	399 ,-
Wipeout	279 ,-
World Of Soccer (Heinä)	349 ,-
Worms	349 ,-
Wrestlemania Arcade	249 ,-
X-Com	249 ,-
Zero Divide	329 ,-

NINTENDO 64

Valmistaudu kokemaan videopelien tulevaisuus. Nintendo 64 on maailman ensimmäinen oikeasti 64-bittinen videopeli, joka pystyy luomaan erittäin aidon ja uskomattoman hienon 3D-ympäristön. Nintendo 64 on täysin ylivoimainen muihin kotivideopeleihin verratuna, joka mahdollistaa teknisesti entistä paremmat ja laajemmat pelit.

Nintendo 64
1.995,-

Erityisesti Nintendo 64 varten suunniteltu 64-bittinen Risc-prosessori mahdollistaa kaikki seuraavat ominaisuudet:

- Tri Linear Mip Map Interpolation
- Anti-Aliasing
- Unparalled memory speed
- Real-time 3D
- Real-time Z-buffering
- Meadiarisc architecture
- Wave table synthesis sound
- 32-bit color palette

Myymämme Nindento 64 paketti sisältää itse laitteen, virtalähteen, peliohjaimen, stereo av-kaapelin ja kuuden kuukauden takuun.

SUPER MARIO 64

Nintendo 64

Super Mario 64	695,-
Pilotwings 64	695,-
Blast Corps	695,-
Cruis'n USA	695,-
Doom	695,-
FIFA 96	695,-
Freak Boy	695,-
Golden Eye	695,-
Harvest	695,-
Killer Instinct	695,-
Kirby's Air Ride	695,-
Mission Impossible	695,-
Monster Dunk	695,-
Mortal Kombat Trilogy	695,-
NBA Hang Time	695,-
Robotech Crystal Dreams	695,-
Silicon Valley	695,-
Star Fox 64	695,-
Star Wars: Shadow Of The Empire	695,-
Super Mario Kart R	695,-
Turok	695,-
Ultra Combat	695,-
War Gods	695,-
Vaverace 64	695,-
Wayne Gretzky Hockey	695,-

T I L A U S K U P O N K I

mi.....

oite.....

stinro.....

stitoimipaikka.....

helin ( ).....

ekirjoitus.....

ie 18v. holhoojan allekirjoitus

.....

P9607

ittaminen on nopeaa.
upongilla tilaaminen edullista.
pein tapa tilata on puhelimitse tai faxilla.

Jess! Tilaan seuraavat tuotteet:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Muista mainita koneesi!

Toimitus postiennakolla tai, jos maksat Visa-, OK-, Eurocard- ja Mastercard-kortilla, , täytä numero- ja voimassaolokentät ja postita tilaus suljetussa kirjekuoressa. Luottokorttitilaukset voit jättää myös puhelimitse tai telekopiona.

Vastaanottaja maksaa postimaksun

WEB DIRECT OY
VASTAUSLÄHETYS
00100/153
PL 1159
00003 HELSINKI

Luottokortilla maksaessasi säästät toimituskuluissa 15 ,- ja saat n. 30 päivää korotonta maksuaikaa!

VISA

OK

EUROCARD

MasterCard

Soita ja pyydä listat saatavilla olevista Megadriven ja Super Nintendon-peleistä

Nopein tapa on tilata puhelimitse tai faxilla:
P. 0600-9-2001
5.30/min+ppm
Fax 0207-33 55 99

Tekninen tuki
P. 0600-9-2003
5,30/min+ppm

Palvelemme: ma-pe 9-18, la 10-15

imitusehdot: Tilaukset toimitetaan postiennakolla. Toimituskulut ovat 35 markkaa tuote. Vaihtoehtoisesti voi maksaa myös Visa-, OK-, Eurocard-, Mastercard-korteilla, jolloin toimituslut ovat ainoastaan 20 markkaa tuote. Asiakkaalla on oikeus vaihtaa viallinen tuote ehjään veloituksetta, mikäli tuote on viallinen. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai yttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voida hyväksyä. Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan kaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa ja palautuksen mukana on oltava postista saatava kuitti mukana. Asiakas maksaa palautuksen postikulut, jotka vitetään asiakkaalle pelin hintaa palautettaessa. Suoritus tulee suoraan pankkitilille, joten pankkiyhteystiedot on hyvä olla lähetyksen mukana.

Unohdetun peli-lajin paluu

Jälleen kerran pääsemme nostalgiatripille. Tällä kertaa oppaana ei toimi CD-levyllinen täynnä vanhoja kolikkopelejä, vaan kokonaisen pelilajin paluu. Kyseessä on pelilaji, joka oli menestyksensä huipulla viime vuosikymmenellä, mutta joka sen jälkeen unohdettiin lähes totaalisesti.

Kyse on yleisurheilupeleistä, tyyliin *Track & Field* ja *Summer Games*. Näitä mini-olympiadeja julkaistiin 80-luvulla jokaisten oikeiden olympialaisten yhteydessä.

Konami julkaisi 1989 pelin *Track & Field II*, ja vaikka siitä tulikin lajityypin suosituin edustaja (kuuluu yhä Pohjoismaiden kymmenen myydyimmän pelin joukkoon), niin jostain syystä se myös merkitsi yleisurheilupelien voittokulun loppua. Pientä yritystä nähtiin Barcelonan kesäolympialaisten innoittamana vuonna 1992. Silloin US Goldilta ilmestyi ala-arvoinen viritelmä ja Konamilta uudelleenjulkaistu *Track & Field*, joka ei valitettavasti tehnyt enää vaikutusta Segan ja Nintendon 16-bittisten korkealle nostaman riman vuoksi. Edellisistä olympialaisista ei siis TV-pelaajille jäänyt kuin luu käteen.

Mutta viime talvena alkoi tapahtua. Konami paljasti tekevänsä uutta osaa Track & Field -sarjaan, ja pian myös Sega, US Gold, Virgin ja THQ ilmoittivat osallistuvansa pelilajin elvytykseen. Nykymuotoisten olympialaisten 100- vuotisjuhlallisuuksien kunniaksi tulemme näkemään kovimman kisan eri pelitalojen välillä. Nyt ei ole kysymys pelkästä voitosta, vaan kokonaisen pelilajin uudelleensyntymisestä.

Toimitus

SUPER POWER

JULKAISIJA:

Kustannus Oy Semic,
PL 317, 33101 Tampere

Toimitus:

Marjaana Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Riina Jutila,
Tommi Penttilä,
Minna Ritoluoma,
Niko Airaksinen

Avustajat:

John Carling
John Lagerling
Mats Lundgren
Lovisa Lundström
Micke Weichbrodt
Robert Weichbrodt
Tobias Bjärneby
Jonas Svensson
Martin Johansson

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin), mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

TILAAJAPALVELU:

puh. 931 – 273 8300

ILMOITUSMYYNTI:

Pirkko Raivio
puh. 931 – 2738 777
fax. 931 – 2738 287

PAINOPAIKKA:

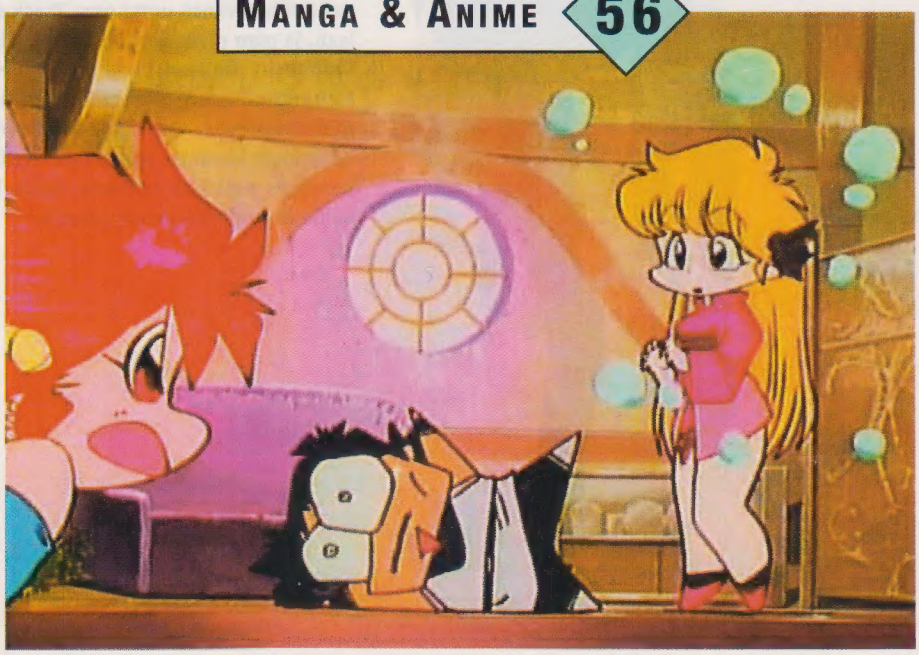
Algraphics Oy, Tampere 1996
ISSN 1237 – 1319

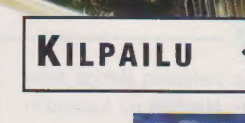
Tidningens innehåll är © 1996 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

OL 10

PELITESTIT 29

MANGA & ANIME 56





SUPER POWER 7 / 96

SISÄLTÖ

Uutiset 6

Nintendo 64 teki ennätyksiä • Tokyo Toy Show • Saturn alle 2000 markkaa • Konami tekee N64-pelejä • *Resident Evil 2* valmisteilla • Square ympäripyöreänä.

Olympialaiset konsolipeleinä 10

Atlantan olympialaisten kunniaksi julkaistaan uusia yrheilupelejä. Konami: *International Track & Field*, Sega: *DecAthlete*, THQ ja US Gold: *Olympic Summer Games*.

RPG 14

Terranigma on Enixin uusi SNES-roolipeli, joka ilmestyy Euroopassa syksyllä.

Tekken 2 16

Kaikki vanhat kovanaamat sekä koko joukko uusia Namcon jatko-osassa viime vuoden suosituimmalle PlayStation-beat 'em upille.

Online 21

TV-pelit Internetissä.

Nintendo 64 22

Mission: Impossible ja *Super Mario Kart R* uusissa kuvissa. Nintendo of American julkaisulistat.

Ennakkosilmäys 24

Wipeout 2097 • *Donkey Kong Country 3* • *Sonic Blast* • *Soviet Strike* • *Cybernator 2* • *Time Commando* • *Viewpoint* • *Ni Toshinden*

Anime Express 56

Arvostelussa *Violence Jack* ja *Dragon Half*, sekä ennakkokatselussa Haiao Miyazakin uusi elokuva.

Game Boy-kilpailu 59

Kesän kunniaksi arvomme kilpailukysymykseemme oikein vastanneiden kesken Game Boy -pelikoneen.

Kolikkopeliuutiset 58

Virtua Fighter 3:a odotellessa Segan AM3-divisioona julkaisee tappelupelin *Last Bronx*.

PELIARVOSTELUT

SUPER NES

Bubsy II 48
Super Mario RPG 30
Worms 40

GAME BOY

Super Battletank 37
The Smurfs 54

MEGA DRIVE

Mega Bomberman 32

SATURN

Big Hurt Baseball 52
Euro '96 44
Hang On GP '96 36
Olympic Summer Games 38
Rise 2 - Resurrection 42
True Pinball 46

PLAYSTATION

Aquanaut's Holiday 50
Big Hurt Baseball 52
Olympic Summer Games 38
Rise 2 - Resurrection 42
True Pinball 46

VAKIOPALSTAT

Posti 6
Uudet pelijulkaisut 55
Kärkilistat 28
Vinkit 60
Pelikirjasto 62
Lukijakysymykset 64
Ensi numerossa 66

hype

Saturn alle 2000,-

Juuri ennen lehden lähtöä painoon saimme kuulla Saturnin maahantuojalta, että Saturnin uusi hinta on 1995 markkaa. Rahan vastineeksi saa konsolin lisäksi demopaketin, jossa on neljä pelattavaa demoa. Saturn siis siirtyy samaan hintaluokkaan kuin PlayStation, jonka hinta on 1595 markkaa.

Tokyo Toy Show

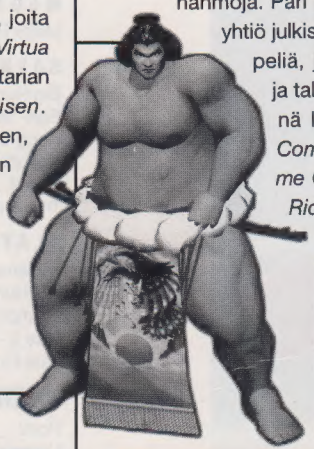
Jokavuotinen Tokyo Toy Show järjestettiin tänä vuonna 6. - 9. kesäkuuta. Viime vuoden tapaan tälläkin kertaa Nintendo ja Sony jäivät kotiin, joten kenttä oli vapaa Segalle ja Japanin suurimmille lisenssituottajille.

Sega

esitteli ylpeänä valmista Nights-peliä, sekä pelattavia demoja tulevista Saturn-peleistä, joita ovat mm. *Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Virtua Fighter Kids, Riglord Saga 2* (roolipeli Mystarian jatko-osa), *Dark Saviour* ja *Sakura Taisen*. AM2:n Yu Suzuki paljasti maailmalle uuden, *Virtua Fighter 3*:n hahmon. Yhdenkään Segan pelin julkaisupäivää ei kuitenkaan kerrottu.

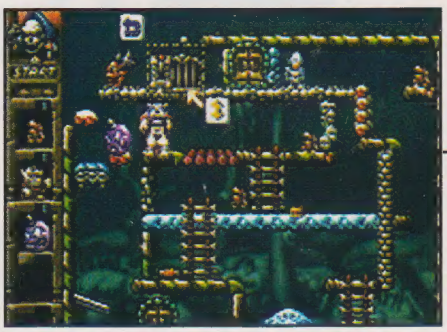
Namco

otti Tokion messut rauhallisesti, mutta ehti silti järjestää suuret *Tekken 2* -kisat ja esitellä baseball-simulaattorin Stadium EX sekä urheilupelin *Smash Court Tennis. Museum Piece vol. 3* on täynnä nostalgiaa: *Dig Dug, Pole Position 2, Ms. Pac Man* ja *Galaxian*. Huhuttiin, että Namcolla piirretään jo täyttä häkää *Tekken 3*:n hahmoja. Pari päivää messujen jälkeen yhtiö julkisti neljä uutta PlayStation-peliä, jotka julkaistaan syksyn ja talven aikana. Ensimmäisenä kauppoihin ilmestyy *Air Combat II*, jota seuraavat *Time Crisis, Gun Bullet* ja uusi *Ridge Racer*.



Capcom

ei esitellyt odotetuimpia pelejään (*Mega Man X4* ja *Breath of Fire III*). Näytillä oli kuitenkin pelikelpoisia demoja *Street Fighter Alpha 2*:sta sekä PlayStationille, Saturnille että SNES:lle. *Ghost 'n Goblins* -sarjan tähdet ovat pääosassa uudessa arvoituksia pullistelevassa seikkailussa *Arthur & Astarot's Mystery Village*.



Konami

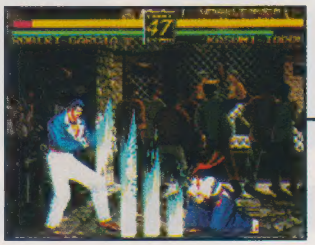
ei ollut kovin innolla mukana ja esitteli vain Saturn-version treffipelistä Tokimeki Memorial - *Forever With You*. Konami ilmoitti asettavansa pääpainon elokuun lopussa pidettäville Tokyo Game Show -messuille. Silloin paljastetaan mm. yhtiön ensimmäiset Nintendo 64 -pelit.

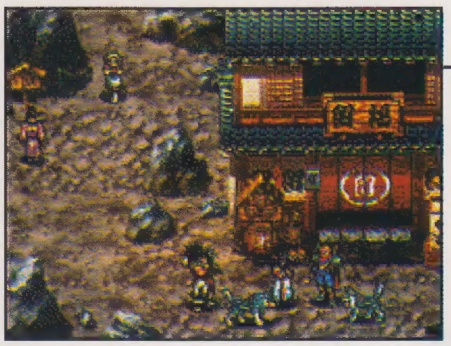
Nintendo löi ennätyksiä

Monien viivytysten jälkeen Nintendo julkaisi Nintendo 64:n Japanissa 23. kesäkuuta. Heti ensimmäisenä päivänä myytiin 300 000 konsolia, ja ensimmäisen viikon myyntitavoite oli puoli miljoonaa konetta. Lyödyiksi tulivat niin Nintendon omat ennätykset kuin Sonyn ja Segankin ennätykset.

SNK

satsaa tätä nykyä muihinkin koneisiin kuin omaan Neo Geo -konsoliinsa, mikä näkyi Tokyo Toy Showssa. Japanissa nimellä *Shinsetsu Samurai Spirits Bushido Retsuden* tunnettu *Samurai Spirits RPG* julkaistaan Neo Geo CD:llä heinäkuussa, mutta sen PlayStation- ja Saturn-versiotkin ilmestyvät jo talven aikana. Pelin erikoisuus on siinä, että kaikissa kolmessa versiossa on erilainen taustatarina ja juonen eteneminen, vaikka muuten pelien idea ja hahmot ovat samat. Muut uudet SNK-pelit olivat odotetusti kaksiulotteisia beat 'em upeja. *Art of Fighting Gaiden*, *Samurai Showdown III* ja *Real Bout Fury* julkaistaan samaan aikaan, ensin Neo Geo -kasetteina,





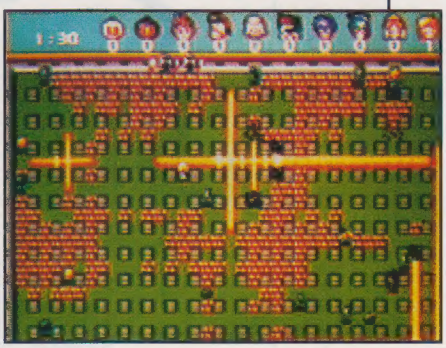
sitten Neo Geo CD -versioina ja lopuksi PlayStationille ja Saturnille.

Taito

esitteli messuilla vain yhden konsolipelin. *Darius II* julkaistaan Japanissa Saturnille lähiaikoina, ja Acclaim hoitaa sen USA:han ja Eurooppaan myöhemmin tänä vuonna.

Hudson

ei ollut hankkinut omaa osastoa, vaan luuhasi Segan nurkissa esittelemässä *Saturn Bomberman* -peliä, jota voi pelata jopa kymmenen pelaajaa yhtaikaa. *Tengai Makyo* on roolipelisarjan neljäs osa.

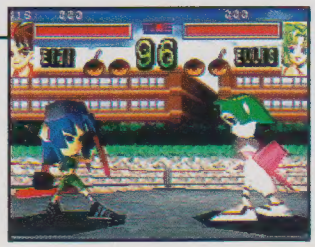


Warp

valmistelee tähän mennessä suurinta Saturn-peliä, nimeltä *Enemy Zero*. Valmis peli vie tilaa kokonaista neljä CD- levyllistä!

Takara

taistelee edelleen *Toshinden*-sarjallaan. Takaran vastaus *Virtua Fighter Kidsille* on *Ni Toshinden* PlayStationille. Saturnille ilmestyy täysin uusi *Toshinden URA*. Viimeksi mainittu on *Toshinden 2*:sta kehitetty, ja siinä on ainakin yksi uusi hahmo. *Deep Sea Adventure* on *Aquanaut's Holidayn* kaltainen merellinen seikkailu, joka näytti erittäin lupaavalta.



Myyntilukuja

Toukokuun lopulla ilmestyivät viimeisimmät Saturnin ja PlayStationin myyntiluvut USA:sta ja Euroopasta. Japanissa Sega johtaa kolmella miljoonalla koneella Sonyn 2,7 miljoonaa vastaan. USA:ssa Sony pitää kärkipaikkaa 1,3 miljoonalla konsolilla, Sega ei ole vielä saanut miljoonan rajaa rikki. Euroopassa PlayStation on yhä suositumpi.

Viisi miljoonaa 64-bittistä

Nintendon pääpomo, Hiroshi Yamauchi on ilmoittanut Japanissa pitämässään lehdistökonferenssissa, että Nintendo aikoo valmistaa ja myydä viisi miljoonaa Nintendo 64 -konsolia ennen ensi vuoden huhtikuuta.

M2 on tulossa

Matsushita on paljastanut ensimmäistä kertaa tulevan 64-bittisen superkonsolinsa teknisiä tietoja. Pääprosessorina on PowerPC 602 66 megahertsin kellotaajuudella. Se selviää 77 miljoonasta käskystä sekunnissa. Koneeseen tulee vakiona 8 megatavua Ram-muistia, ja luotettavien lähteiden mukaan M2 pystyy piirtämään jopa miljoona polygonia sekunnissa.

Valkoinen Saturn Amerikassa musta

Jo jonkin aikaa on ihmetelty sitä, kuinka halvaksi Saturn muuttuu USA:ssa ja Euroopassa, kun siinä aletaan käyttää Japanissa keväällä lanseeratun valkoisen Saturnin halvempia piirejä. Amerikkalainen pelilehti Next Generation paljasti kuitenkin äskettäin, että samaa halpaa piirisarjaa on käytetty amerikkalaisissa Saturneissa jo viime elokuusta lähtien. Toisin sanoen valkoinen Saturn on pelkkä PR-temppu, eikä mikään vallankumouksellinen, uusi valmistustekniikka, jonka avulla Saturnin valmistaminen muuttuisi halvemmaksi. Ei ainakaan mikään uusi sellainen.

Interplay hyvästeli M2:n

Vaikka M2 alkaakin pikkuhiljaa muotoutua, niin Interplay on kuitenkin päättänyt laittaa kaikki M2-projektinsa jäihin ja satsata sen sijaan Nintendo 64:ään. Todennäköisesti näemme M2:lle tarkoitetut pelit Nintendo 64-kasetilla.

Sega Channel Englantiin

Englantilainen kaapeli-TV-yhtiö Flextech on tuonut Sega Channelin brittien koteihin. Kanava toimii samalla periaatteella kuin Nintendon japanilainen Satellaview, eli kuluttaja voi ladata koneeseensa demoversioita tulevista peleistä kaapelin kautta ja saada tietoja uutuuksista suoraan Segalta.

Ghost in the Shell ja Syndicate Wars

Bullfrog ja Manga Entertainment ovat solmineet yhteistyösopimuksen, jonka mukaan kumpikin mainostaa tuotteitaan toisen julkaisuissa. Ennen kaikkea sopimus koskee peliä Syndicate Wars ja animea Ghost in the Shell. Syndicate Wars -pelin miljöönä toimivassa kaupungissa nähdään valtavia videotauluja, joilla pyörii pätkiä Ghost in the Shellistä.

Populous III on tulossa

Bullfrog viimeistelee uutta versiota suositusta strategiapelistä Populous. Heti kun Dungeon Keeper valmistuu, niin yhtiö aloittaa uuden projektin, joka kulkee työnimellä Populous III.

Square pyöreänä

Heti kun uutinen *Final Fantasy VII*:n ilmestymisestä vain PlayStationille julkistettiin, alettiin arvella että Square on hylännyt Nintendon pysyvästi. Japanilaisen yhtiön lehdistötiedotteessa todetaan kuitenkin, että Square voi tehdä pelejä mille konsolille tahansa, ei enää pelkästään Nintendon konsoleille. Se, että Square ei ole julkistanut yhtään Nintendo 64 -projektia ei tarkoita sitä, etteikö yhtiö milloinkaan julkaisisi 64-bittisiä pelejä. Toisin sanoen tulevaisuus näyttää valoisalta kaikille, tosin tämä vuosi Squarelta vierähtää pelkkien PlayStation-pelien parissa.

DiskettiStation

Lisälaitteistaan tunnettu Datel on julkaissut PlayStationille levykeaseman, jonka avulla pelejä voi tallentaa tavallisille 3,5" disketeille muistikorttien sijaan. Levyaseman ja 10 levykettä saa noin 500 markalla. Jokaiselle levykkeelle mahtuu saman verran kuin tavalliselle muistikortille. Levykkeille pystyy tallentamaan vain pelitilanteita, ei kokonaisia pelejä.

Resident Evil 2

Resident Evil ei ole ehtinyt tällä vielä kauppoihinkaan, kun jatko-osasta huhutaan jo kiivaasti. Capcom on vahvistanut japanilaisille pelilehdille, että *Biohazard 2 (Resident Evil 2* meille gaijineille) on suunnitteilla, ja että sen idea on sama kuin alkuperäisessä. Luonnollisesti jatko-osassa on uudet henkilöt, uusi tarina ja entistä parempi grafiikka.

Alkuperäistä *Resident Evilia* konvertoidaan Japanissa täyttä häkää Saturnille, mutta konversioprosessissa ilmenneiden vaikeuksien takia Saturn-versiota ei julkaista ennen kuin joskus talvella.

Omia PlayStation-pelejä tekemään

Japanissa on julkaistu erikoisvarusteltu PlayStation nimeltä Let's Create. Kyseessä on Sonyn virallisesta kehitysympäristöstä kevennetty versio, jolla voi tehdä omia PlayStation-pelejä. Paketista löytyy konsolin ja erilaisten piuhojen lisäksi myös pari oppikirjaa, joissa PlayStation-pelien tekemistä opetetaan. Ohjelmointitaitojen lisäksi tarvitaan reippaanpuoleinen PC ja noin 5000 markkaa rahaa Let's Create-aten ostamiseen.

Final Fantasy-demo

Näyttää siltä, että Sony julkaisee *Final Fantasy VII*:n myös englanninkielisenä versiona. Ainakin jos uskoo väitettä, jonka mukaan japanilaisen *Tobal no. 1* -beat 'em upin mukana tuleva, pelattava *Final Fantasy* -demo julkaistaan myös tappelupelin amerikkalaisessa versiossa myöhemmin tänä vuonna.

Konami tekee N64-pelejä

Konami on vihdoinkin alkanut työskennellä viiden ensimmäisen N64-pelinsä parissa. Nimikkeitä ei ole vielä vahvistettu, mutta tulossa on kaksi seikkailupeliä, jalkapallopeli, baseball-peli ja ongelmapeli. Seikkailuista toinen on uusi osa *Goeman Warrior* -sarjaan ja jalkapallopelistä tulee vapaamuotoinen International *Superstar Soccer Deluxen* konversio. Konami aikoo esitellä uudet pelinsä elokuun loppupuolella pidettävillä Tokyo Game Show - messuilla.

Bruce Willis tulee

Electronic Arts Nordic julkaisee *Die Hard Trilogyn* vihdoinkin tänä syksynä. Pelistä ilmestyy ilmeisesti ainakin länsinaapureille sovitettu versio, me joudumme ilmeisesti tyytymään englantiin.

Juorut

Mullistava 3D-tasoloikka *Sonic X-Treme* ilmestyy aikataulun mukaan jo marraskuussa. Jotta peli pysyisi aikataulussa, Sega on tuplannut sen parissa puurtavien ohjelmoijien määrän 20:stä 40:een. Uusista tekijöistä löytyy muiden muassa herra Yasuhara, joka oli mukana alkuperäisen, Mega Driven *Sonic the Hedgehogin* luomistyössä viisi vuotta sitten.

Paljon on valiteltu sitä, kuinka surkea Nintendo 64:n *Cruisin' USA* on verrattuna *Sega Rallyyn* ja *Ridge Racer Revolutioniin*. Kerroimme aiemmin, että Namco oli konvertoimassa *Rave Raceriä*, mutta todennäköisesti N64:n lipunkantaja autopelien saralla tulee olemaan Kemcon ja Boss Game Studiosin tuleva *Top Gear Rally*. Kemco kuulemma esitteli peliä kaikessa hiljaisuudessa E3-messuilla, ja kuuleman mukaan se jättää kilpailijat puremaan pölyä.

Tekeekö englantilainen Core jonkun *Streets of Rage* -sarjan osan Mega Drivelle, siitä ei ole tietoa, mutta joka tapauksessa yhtiö on tekee *Streets of Rage 4*:n Saturnille.

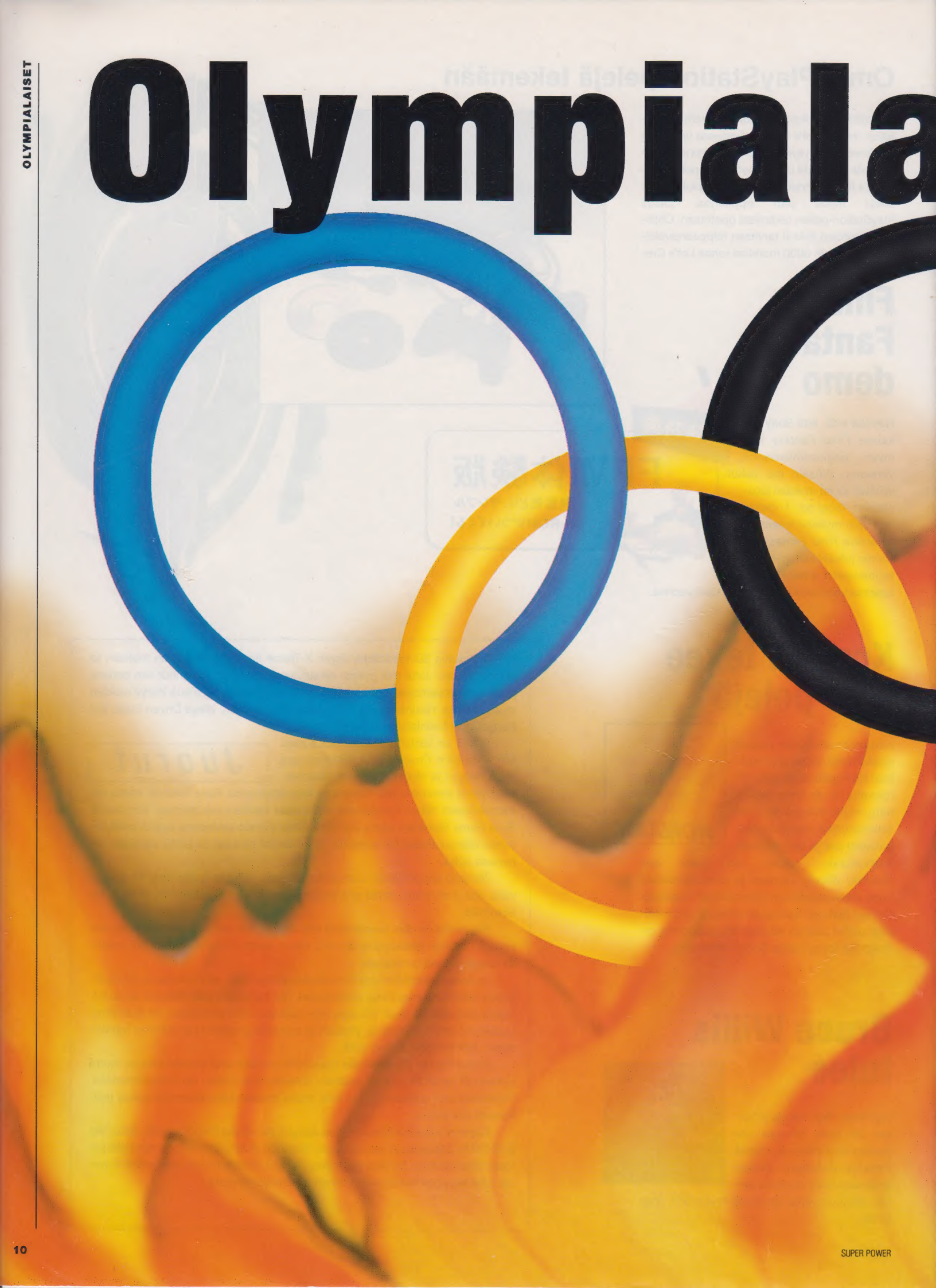
Psygnosis on ollut kaupan aina siitä lähtien, kun sen ja Sonyn sopimus umpeutui. Uudesta isännästä ei ole vielä tietoa, mutta Acclaim on mainittu potentiaalisena uutena omistajana.

Jo ennen *Mortal Kombat 3*:n julkaisua paljastettiin, että tulossa on myös trilogian hahmoihin perustuva seikkailupeli. Nyt huhutaan, että Williams aikoo julkaista strategian ja beat 'em upin sekoituksen, jonka pääosassa on Sub Zero. Luulemme että kysymys on yhdestä ja samasta projektista ja jäämme odottamaan, että Williams kertoo lisää.

Street Fighter III julkaistaan Capcomin mukaan ensi vuoden alussa, mutta kukaan ei vieläkään tunnu tietävän, tuleeko siitä kaksi- vai kolmiulotteinen. Pääosissa ovat edelleen Ryu ja Ken, mutta muuten taistelijajoukko kokee melkoisesti muutoksia.

Capcom julkaisee *Street Fighter Alpha 2*:sta versiot PlayStationille, Saturnille ja SNES:lle Japanissa jo kesän aikana. Nintendo of America aikoo ennen pelin julkaisemista USA:ssa hankkia yksinoikeuden sen julkaisemiseen, jolloin SNES-versio tulisi kauppoihin kuukautta ennen 32-bittisiä versioita.

Olympiala



iset

80-luvulla suursuosioon yltäneet urheilupelit, sellaiset kuten *Track & Field*, *Summer Games* ja *Winter Games,* katosivat myöhemmin lähes kokonaan. Syyllisiä siihen olivat niin Konami, joka unohti koko pelilajin *Track & Field II*:n jälkeen, kuin US Goldkin, joka panosti mieluummin elokuvalisensseihin kuin hyviin peleihin. Nyt, kuin nykymuotoisten olympialaisten 100-vuotisjuhlallisuuksien kunniaksi, unohdettu genre on palaamassa. Kirkkaimmista mitaleista kisaavat niin Konami ja US Gold kuin Sega, Virgin ja THQ:kin.

Olympic Summer Games

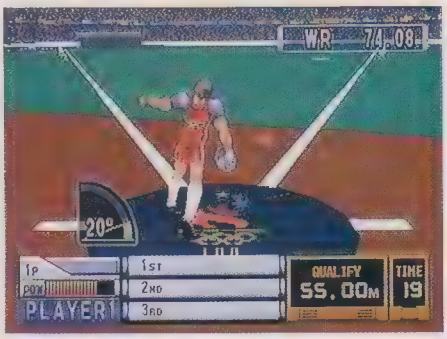
PELIKONE ——— **Playstation/Saturn**
JULKAISIJA ——— **US Gold**
PELAAJIA ——— **1-8**

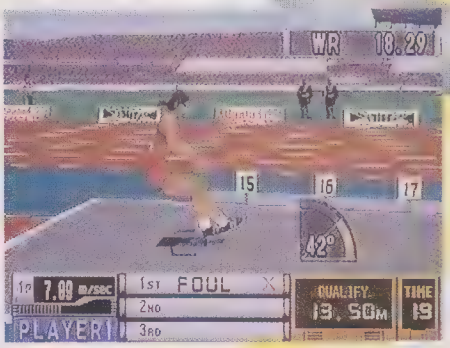
US Gold nosti itsensä urheilupelien palkintokorokkeelle 80-luvulla sellaisilla mestariteoksilla kuten *Summer Games* ja *Winter Games*. Oikeudet virallisen olympialaispelin tekemiseen heltisivät kuitenkin vasta 1992. Silloin pidettyjen Barcelonan kesäolympialaisten ja Lillehammerin talviolympialaisten mukaan US Gold tekikin pari peliä, jotka kuitenkin jäivät kauppojen hyllyille pölyttymään. *Olympic Summer Games* on uusi yritys kunnolliseksi olympialais-peliksi. US Gold aikoo kilpailla suoraan urheilupelien kuninkaiden, Konamin ja Electronic Artsin kanssa.

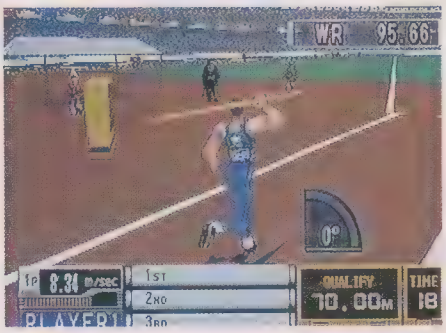
Paperilla *Olympic Summer Games* näyttää todella lupaavalta: 15 erilaista lajia, jopa kahdeksan pelaajaa yhtaikaa ja kaikki viralliset olympialaisissa tehdyt ennätykset. Tavaramäärän puolesta ei ole valittamista, miten peli sitten onnistuu pelattavuudessa ja maailman kokeneiden konsolipelaajien houkuttelemisessa, se jää nähtäväksi. *Olympic Summer Games* julkaistaan heinäkuussa, ja kokonainen arvostelu löytyy sivulta 38.

International Track & Field

PELIKONE ——— **Playstation**
JULKAISIJA ——— **Konami**
PELAAJIA ——— **1-4**







Konami on selkeästi maineikkain urheilupelien valmistaja. He julkaisivat *Track & Field*in Los Angelesin olympiakisojen aikana vuonna 1984. *Track & Field II* puolestaan houkutteli tuhansittain uusia NES-pelaajia välillä kuivahtaneen pelilajin pariin. Sarjan kolmatta osaa odotettiin vuonna 1992 kuin kuuta nousevaa, mutta SNES-versio jätettiin kokonaan väliin, ja vasta Konami palasi asiaan vasta neljä vuotta myöhemmin, 32-bittisten konsolien myötä.

International Track & Field julkaistaan olympiakisojen aikana joka puolella maailmaa, tosin Computer 2000:n listoilta sitä ei löydy. Pelissä on 11 eri lajia, ja Konami on käyttänyt motion capture -tekniikkaa saadakseen urheilijoiden liikkeistä mahdollisimman uskottavan näköisiä. Visuaalisen puolen muutoksista huolimatta perusidea on entisensä. Jos on pelannut sarjan aiempia osia, lajien tekniikkaan pääsee nopeasti sisälle.

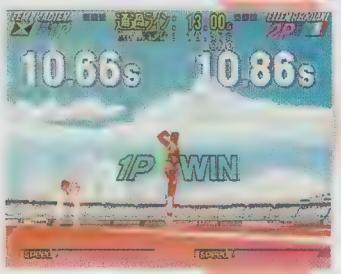
Omat maailmanennätyksensä voi tallentaa muistikortille, ja Multitap-laajennuksen avulla neljä pelaajaa voi kisata toisiaan vastaan samaan aikaan. *International Track & Field* on yksi TV-pelihistorian odotetuimpia urheilupelejä, ja toivottavasti saamme siitä kunnollisen arvostelun jo ensi numeroon.

DecAthlete

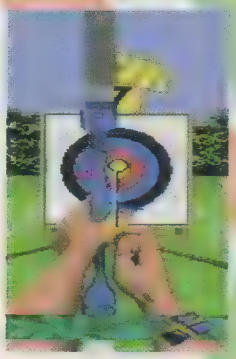
PELIKONE — **Saturn**
JULKAISIJA — **Sega**
PELAAJIA — **1-2**

Sega ilmoitti niinkin myöhään kuin toukokuussa, että se aikoo konvertoida oman kolikkopelinsä *DecAthlete* Saturnille. Pelin on tarkoitus kilpailla PlayStationin *International Track & Field*in kanssa. Sega ei ole aiemmin ollut järin kiinnostunut koko pelilajista, mutta Konamin ja US Goldin pelejä on ilmeisesti pelattu ahkerasti urheilupelin salaisuuksia metsästettäessä. *DecAthlete* muistuttaakin paljon sekä *Olympic Summer Games*ia että *International Track & Field*iä. Lajeja on kymmenen, ja vauhtia otetaan kuumeisella yhden tai kahden napin nylkyttämisellä, kulma määrätään kolmannella napilla. Uutta on se, että kaikilla kahdeksalla osanottajalla on oma, persoonallinen tyylinsä. Polygoneja ja Motion Capturea käyttämällä urheilijoiden ulkoasukin on muokattu luonteen mukaan.

Sega ehtinee julkaista *DecAthleten* Japanissa ennen kuin olympialaiset alkavat, mutta vielä ei ole selvää, tehdäänkö siitä englanninkielistä versiota lainkaan.



Olympic Summer Games



PELIKONE — **Super Nes**
JULKAISIJA — **THQ**
PELAAJIA — **1-4**

US Goldin *Olympic Summer Games* PlayStationille ja Saturnille on täysin eri peli kuin THQ:n lisenssikuninkaiden *Olympic Summer Games* SNES:lle. Peli arvosteltiin jo viime numerossa, mutta kerrattakoon nyt vielä, että kyseessä on samantyylinen peli kuin Konamilla ja US Goldilla, lajeja on kymmenen ja pelaajia enintään neljä samaan aikaan.

Valitettavasti THQ:n peli on heikoin esitys olympiapelien joukossa.

3D Decathlon

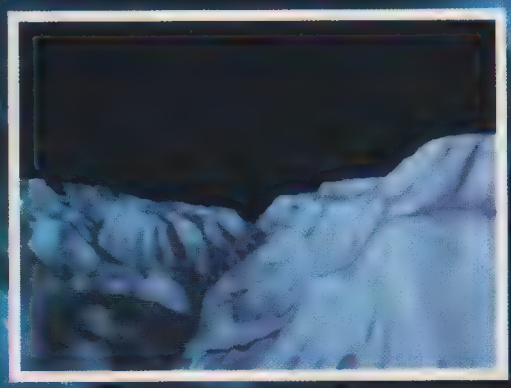
PELIKONE — **Playstation/Saturn**
JULKAISIJA — **Virgin**
PELAAJIA — **?**

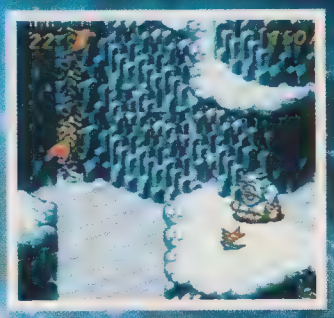
Virginin osanottaja ei valitettavasti valmistu olympialaisiin mennessä, vaan viivästyy loka/marraskuulle asti. Pelin tekee Virginin amerikkalainen haaraosasto. Kaikki perinteisemmät olympiapelilajit ovat mukana. *3D Decathlon*ista ei ole kuin renderoituja alkuja välikuvia, mutta myös varsinaiseen peliin tulee yksityiskohtaista ja todenmukaista grafiikkaa.

RPG

Enix julkaisee uuden toiminta-RPG:n virallisesti Euroopassa, 32-bittisiä kuuluisten roolipelien päivityksiä ja amerikkalaiset julkaisulistat - siinä päällimmäiset uutiset muuten vaisuna roolipelikesänä.

Tässä uutisia suoraan Japanista: SNK konvertoi Samurai Spirits RPG:n PlayStationille ja Saturnille vielä tänä vuonna, Sega on julkistanut Riglord Saga 2:n (Mystarian jatko-osa) ja Dark Saviour viivästyy pari kuukautta, mutta on yhteensopiva Segan analogisen ohjaimen kanssa. Muuten roolipelien kotimaasta ei tule isompia uutisia.





Terranigma

NINTENDO/ENIX • SNES • 32 MBIT

Nintendo ja Enix julkaisevat uuden toiminta-RPG:n nimeltään *Terranigma*. Sen on tarkoitus pistää kampoihin Segan ja Sonyn nopeasti kasvaville roolipelimarkkinoille. *Terranigman* takaa löytyy sama pumppu, joka on tehnyt ActRaiser, *Soul Blazer* ja *Illusion of Time* -pelit. Olemme kirjoittaneet pelistä aiemmin nimellä *Creation of Heaven and Earth*, mutta Euroopassa 19. joulukuuta julkaistava peli tullaan tuntemaan nimellä *Terranigma*.

Pelin tuottaja, Tomoyshi Miyazaki, kuvaa uutuutta sekoitukseksi heidän kaikista aiemmista peleistään. Grafiikasta tulee mieleen *Soul Blazer* ja *Illusion of Time*, ja viimeksi mainitusta on napattu idea useammasta lyhyestä seikkailusta. Inspiraatiota on haettu myös Squaren kuuluisista roolipeleistä. Peli ei etene edeltäjiensä tapaan suoraviivaisesti, vaan sankari Ark voi kokea monta erilaista kohtaloa. Monipuolisuus tekee pelistä kuin pelistä aina jännittävämmän.

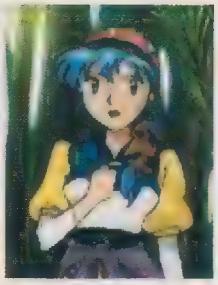
Ogre Battle Bundle

QUEST • PS/SATURN • CD

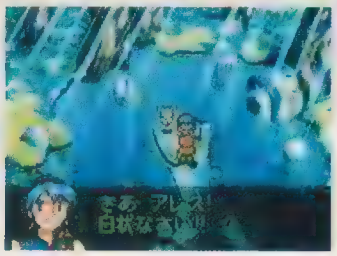
Kaksi kaikkien aikojen menestyneintä strategia-roolipeliä ovat Questin *Ogre Battle* ja sen paljon parempi jatko-osa, *Tactics Ogre*. Kumpikin julkaistaan loppuvuonna kokoelma-CD:nä PlayStationille ja Saturnille. Monista muista viime aikoina julkaistuista kokoelmista poiketen Quest on päättänyt parannella pelejä uudella grafiikalla ja musiikilla. Amerikkalaisista versioista ei valitettavasti ole kuulunut mitään, koska *Ogre Battlen* kääntänyt ja USA:ssa julkaissut Enix on vetäytynyt kokonaan Japanilaisille markkinoille.

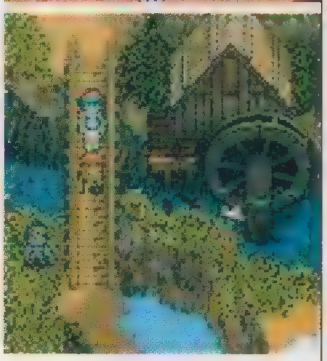
Lunar - Silver Star Story

GAME ARTS • SATURN • CD



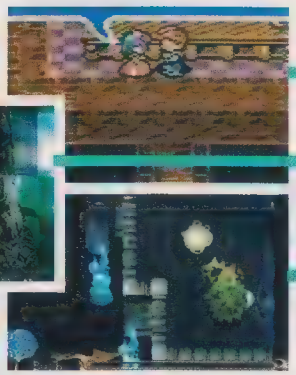
Yksi harvoista, epäonniseen Mega-CD -formaattiin enemmän panostaneista yhtiöistä on japanilainen Game Arts. Yhä useammat roolipelifanit pääsevät pelaamaan heidän *Lunar*-sarjansa pelejä, koska ne konvertoidaan Saturnille. Ensimmäiseksi ilmestyy paranneltu versio ensimmäisestä pelistä. Sen nimeksi tulee *Lunar - Silver Star Story,* ja se julkaistaan Japanissa syksyllä. Working Designs kääntää pelin englanniksi kevääseen mennessä. Paremman grafiikan ja musiikin lisäksi siihen on lisätty kohtauksia, joita Mega-CD -versiossa ei ole. Game Arts on vahvistanut, että sarjan kolmas osa on tekeillä ja julkaistaan Saturnille. Uusi peli ilmestyy kuitenkin vasta ensi vuoden loppupuolella.





AMERIKAN UUTISET

Pari kuukautta sitten järjestetyillä, valtavilla E3-messuilla näkyi selvästi, miten japanilaisten omaisuutena pidetyt roolipelit ovat alkaneet vallata itselleen sijaa Amerikassa. Jos missasitte viime kuun E3-spesiaalin tai ette löytäneet tekstistä kaikkia roolipelejä, niin oikealla on täydellinen lista kaikista USA:ssa ennen vuoden loppua julkaistavista roolipeleistä. Päivämäärät pätevät siis vain USA:ssa.



SUPER NES		
SUPER MARIO RPG	NINTENDO	JULKAISTU
LUFIA II	NATSUME	HEINÄKUU
PLAYSTATION		
BEYOND THE BEYOND	SONY	HEINÄKUU
ARC THE LAD	SONY	SYKSY
SUIKODEN	KONAMI	TALVI
SATURN		
SHINING WISDOM	WORKING DESIGNS	JULKAISTU
LEGEND OF THOR	SEGA	SYYSKUU
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	WORKING DESIGNS	SYYSKUU
DARK SAVIOUR	SEGA	LOKAKUU
DRAGON FORCE	WORKING DESIGNS	SYKSY

SUPER POWER / RPG, KUSTANNUS OY SEMIC, PL 317, 33101 TAMPERE

HEI TOPI,
Kun ostin Chrono Triggerin, niin myyjä sanoi sen olevan vaikea ja kestävän pitkään, mutta minä pelasin sen läpi kahdessa päivässä. Ajattelin ostaa Final Fantasy III:n, mutta en ole pelannut sarjan ainuttakaan osaa. Secret of Manan olen selvittänyt, ja se oli huippupeli. Pitäisikö minun ostaa Final Fantasy III vai odottaa Secret of Mana 2:n julkaisemista. Haluan paljon pelattavaa rahojeni vastineeksi!
Jenni

HEI JENNI,
Chrono Trigger ei ole kovin vaikea, mutta seikkailun aikana on paljon tehtävää ja nähtävää. Jos pidit Secret of Manasta eikä Chrono Triggerissä ollut tarpeeksi haastetta, niin Final Fantasy III on sinun pelisi. Secret of Mana 2 ei ilmesty milloinkaan englanniksi, joten sitä odotat turhaan.
Topi

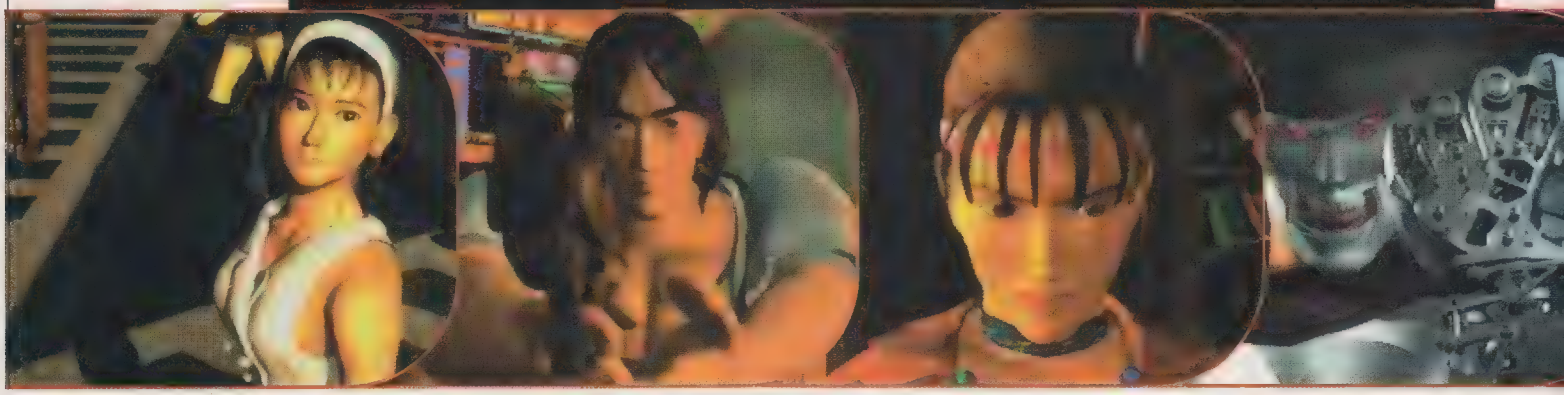
HEI RPG-GURU,
1. Kannattaako Dragon Warrior V ostaa?
2. Miksi amerikkalaisen Final Fantasy III:n lopusta on pätkäisty puolet pois?
3. Aiotteko arvostella Super Mario RPG:n? Milloin?
4. Tuleeko Nintendo 64:lle paljon roolipelejä?
5. Käytetäänkö 64DD:tä vain roolipeleissä?
6. Kannattaako ostaa japanilaisia roolipelejä? Pystyykö japaninkielisiä pelejä pelaamaan?
Antti K.

HEI ANTTI,
1. Vaikuttaa siltä, ettei Dragon Warrior V ilmesty USA:ssa eikä Euroopassa.
2. Loppua ei ole puolitettu, vika on siinä, että kopiointisuojaus hävittää osan jos peliä pelaa eurooppalaisella konsolilla ilman oikeaa adapteria.
3. Käännä sivulle 30.
4. Luultavasti.
5. Luulisin, että sitä käytetään muissakin peleissä.
6. Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että tarina on niin tärkeä osa roolipeliä, että koko tunnelma katoaa ellei sitä ymmärrä.
Topi

HEI TOPI,
1. Pari numeroa takaperin kirjoitit, että Square saattaa lopettaa peliensä kääntämisen englanniksi. Luuletko, että niin tosiaankin käy?
2. Jos Nintendo omistaa osan Squaresta, niin mikseivät he estä Squarea tekemästä pelejä PlayStationille?
3. Kääntääkö Square milloinkaan Secret of Mana 2:ta?
4. Onko mitään mahdollisuuksia, että Square tekisi pelejä Nintendo 64:lle joskus tulevaisuudessa?
5. Mikä on Nintendo 64:n roolipelien tulevaisuus kun Square on loikannut Sonylle ja Enix on lopettanut peliensä kääntämisen?
Sebastian

HEI SEBASTIAN,
1. Pikkuhiljaa. Mutta yhteistyö Amerikan Sonyn kanssa voi poikia myös englanninkielisiä roolipelejä.
2. Nintendo ei omista palaakaan Squaresta. Yhtiöt tekivät vain tiivistä yhteistyötä.
3. Ei.
4. Kyllä. Lue lisää uutissivuilta.
5. Nintendo kääntää joitakin Enixin pelejä ja tekee roolipelejä itsekin. Sen lisäksi monet japanilaiset pelitalot ovat olleet kiinnostuneita Nintendo 64:stä.
Topi

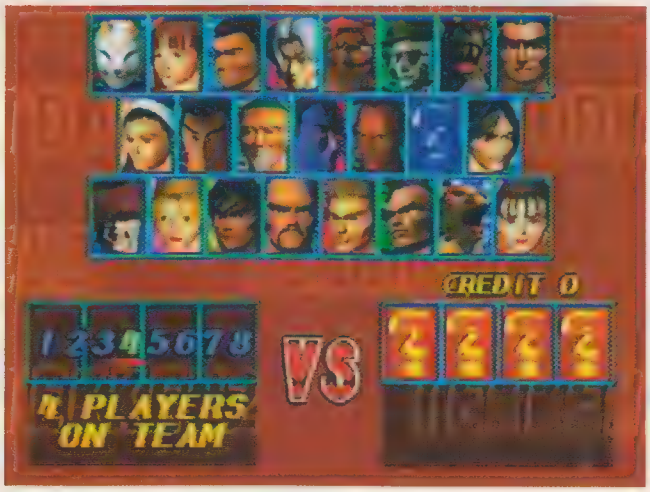
TEKKEN 2



Suurempi, parempi ja verisempi Tekken 2 valloittaa Japanin pelimarkkinoita. Suomeen peli tulee vasta syksyllä, mutta me emme malttaneet odottaa siihen asti.

Komeampi intro ja huomattavasti parantunut grafiikka ovat Tekken kakkosen uutuuksia.

Kingin kentällä voi pysähtyä hetkeksi ihailemaan goottilaisia lasi-ikkunoita. Ja virheettömiä varjoja. Peli on täynnä tarkoin harkittuja yksityiskohtia.



25 kovanaaman patterista löytyy rankkoja taisteluita ja mielenkiintoisia joukkueita Team Modeen.

Jättimäisen Kuman polygonit liikkuvat täysin vilkkumatta. Ero ykköseen on selvä.

Ensimmäinen taistelu päättyi verisesti. Nyt taistelijat palaavat areenalle entistä voimakkaampina. Kaikki vanhat tutut ovat mukana, heidän lisäkseen parhaan taistelijan tittelistä kisaa joukko uusia yrittäjiä. Uusi taistelu voi alkaa.

Ensimmäistä Tekkeniä myytiin maailmanlaajuisesti yli miljoona kappaletta. Sen ohjelmoijat ovat paiskineet töitä veri ikenistä tirskuen, ja luoneet sille jatko-osan, joka on pullollaan uusia hahmoja ja parannuksia. Koska ykkös-Tekken on yhä beat 'em up -pelien kärkikastia (annoimme sille 94 pistettä numerossa 11/95), niin odotukset ovat korkealla.

Kaikki Tekkenin vanhat naamat ovat siis mukana sillä erotuksella että edellisen pelin pomo Heihachi on siirtynyt runkosarjaan ja hänen poikansa Kazuya on ylennetty pomoksi. Miten edellisessä pelissä kuollut Heihachi voi olla mukana ja miksi hänen jälkikasvustaan on tehty pomo? Sen selittämiseen ei tässä riitä tilaa, mutta ohjekirjassa kaikki selitetään juurta jaksain.

Muut pomot ovat Devil, jolle Kazyua on myynyt sielunsa ja Angel. Kaksi muuta märkäkorvaa ovat koulutyttö Jun Kazama, jonka aseistuksesta löytyy oikeinkirjoitusvihkoa terävämpiä leluja, ja yksityisetsivä Lei Wulong, joka näyttää erikoistuneen B-filmien karateen.
Edellisen osan tapaan jokaisella hahmolla on oma välipomonsa, joka ilmestyy kun on selvinnut kaikista runkosarjan rokuista. Ekstrabonuksena ovat kenguru Roger ja lisko Alex. Pelattavia hahmoja on siis yhteensä 25, mikä takaa tuntitolkulla tolkutonta tappelemista ennen kuin voi kutsua itseään täysinoppineeksi. ▶▶▶

Kymmenen kovanaamaa

Tekkeniä pelanneet tuntevat runkosarjan sankarit ja heidän useimmat tekniikkansa. Uutuuksia ja mukavia yllätyksia on tullut lisää. Yksi Tekken 2:n parhaista puolista on sen hahmojen erilaisuus. Tyylejä ja tekniikoita on yhtä monta kuin taistelijoitakin, ja oman suosikin löytäminen vie jonkin aikaa.

JUN KAZAMA
Laji: Bu-Jitsu
Välipomo: Wang Jinrey

YOSHIMITSU
Laji: Swastika Ninjutsu
Välipomo: Kunimitsu

NINA WILLIAMS
Laji: Aikido
Välipomo: Anna Williams

MARSHALL LAW
Laji: Oma
Välipomo: Baek Doo San

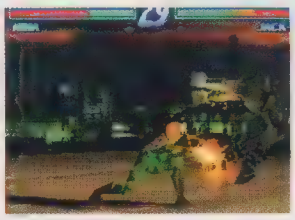
HEIHACI MISHIMA
Laji: Karate
Välipomo: Lee Chao Lan

UPEAT INTROT

Japanilaisilla pelimarkkinoilla "omaperäinen" ja monisyinen tarina tuntuu olevan yksi kovimmista myyntivalteista. Me epäilemme, että keskivertoeurooppalaiselle virtuaaliväkivaltafanille tappelupelien eri osat yhteen punovat tarinat ovat toisarvoista tavaraa. Pääpaino on kuitenkin pelituntumalla, vai kuinka? Tekken kakkosessa tarinaa kuitenkin riittää mallinetuissa ja renderoiduissa introissa ja välijaksoissa, jotka näyttävät upeimmilta mitä olemme TV-peleissä ikinä nähneet. Tarinoista löytyy niin äklösööttejä eläimiä, silkkaa komediaa kuin rankkaa toimintaakin. Sisällöstä voi olla mitä mieltä tahansa, mutta toteutuksen laatu lyö ällikällä. Yksityiskohtien määrä on uskomaton: takinliepeet liehuvat, hiukset hulmuavat ja 3D-tehosteet ovat hämmästyttävän notkeita. Parasta kaikessa on se, että ehkä Tekken 4:n tai jo Virtua Fighter 3:n pelattava grafiikka tulee näyttämään yhtä hyvältä.

UUSIA HERKKUJA

Useimmat hahmot ovat säilyttäneet vanhat spesiaalinsa ja saaneet koko joukon uusia. Kaikki on myös puettu uusiin vaatteisiin ja somistettu muutenkin entistä ehommalla grafiikalla - katsokaa vaikka varjoja ja valööreita. Kaikista hahmot ja esineet heittävät todenmukaisia varjoja liikkeensä ja valojen sijainnin mukaan. Varjoja ei tule tavallisesti paljon ajatelleeksi, mutta ne ovat kuitenkin grafiikan syvyyden ja realismin kannalta olennainen tekijä. Tärkeimmät parannukset löytyvät kuitenkin pelin ohjauksesta. Pelihahmo voi vieriä syvyyssuunnassa iskun saatuaan, liikkua sivuttain ja iskeä kymmenen tekniikan sarjoja (kunhan ohjaimen toisessa päässä taito riittää). Mukana on myös uusia, puolustuksen läpi uppoavia tekniikoita ja uusia heittoja. Hauskoista yksityiskohdista voisi mainita vaikka sen, että kaatuneesta vastustajasta voi iskeä ilmat pihalle yksinkertaisesti juoksemalla hänen ylitseen. Valaistustehosteita riittää, joillakin kentillä on oikea diskovalaistus.



Jokaisella on välilevyjä rusentavat heittonsa ja otsoninhajuiset energia-aseensa.

Kenguru Alex ja hänen liskoystävänsä ovat pelin omituisimpia hahmoja.

SALAISUUKSIA

Jo nyt huhutaan kaikenlaisista salaisista pomoista, bonuskentistä ja ekstratuhoisista spesiaali-iskuista. Monet niistä ovat japanilaisten Tekken-friikkien ylivilkasta mielikuvitusta, mutta silmänsä auki pitäville pelaajille tarjolla on muutama oikeakin yllätys. Kenguru ja lisko tuli jo mainittua. Muita hienouksia ovat Doom- tai Punch Out -perspektiivit. Kuinka ne tehdään, siitä lisää varsinaisessa peliarvostelussa.

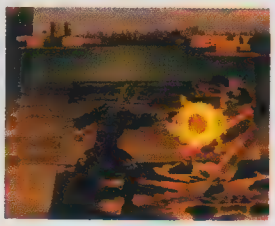
TREENI TEKEE TEKKENIN

Paremman grafiikan ja uusien hahmojen lisäksi Namco on lisännyt peliin uusia valikkoja ja vaihtoehtoisia pelitapoja. Practice Modessa voi valita haluamansa vastustajan ja saa neuvoja näppäinyhdistelmistä ja spesiaaleista. Neuvot näytetään ruudulla ottelun aikana. Survival Modessa tehtävänä on selvitä yhtenä kappaleena niin pitkään kuin mahdollista - energiamittaria ei täytetä otteluiden välillä. Team Battle on tuttu toisista peleistä, mutta sen arvo ei siitä vähene Tekkenin uutuutena. Pelaajat kokoavat itselleen kahdeksan hahmon joukkueet ja yrittävät sitten piestä vastustajan joukkueesta kurat pihalle.

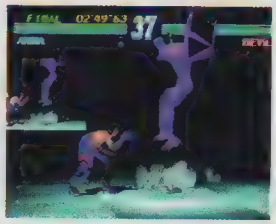
PAUL PHOENIX	JACK-2	KING	MICHELLE CHANG	LEI WULONG
Laji: Judo Välipomo: Kuma	Laji: Mekaaninen Välipomo: P-Jack	Laji: Wrestling Välipomo: Armour King	Laji: Kempo Välipomo: Ganryu	Laji: Monta tyyliä Välipomo: Bruce Irvin

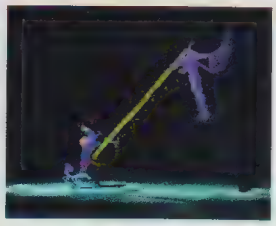
Kentät ovat niin suuria, että vaihtelun vuoksi voi harjoitella hyökkäyksiä etäältä.

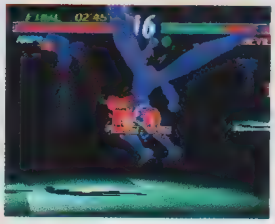
Jos selvittää turnauksen Annalla, niin palkkioksi pääsee hänen kanssaan suihkuun... Mutta juuri höyry alkaa nousemaan muualtakin kuin suihkun ruiskuttamasta vedestä, ilmestyy Nina kameroineen ja pilaa kaiken!

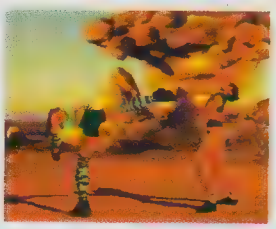


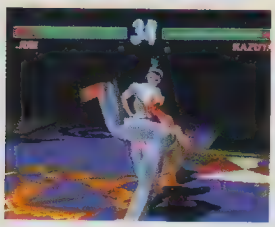
Lein kotikutoinen tekniikka saa aikaan tällaisiakin heittoja...





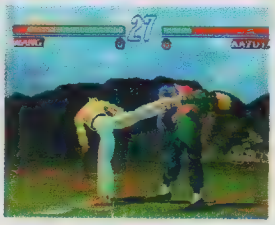


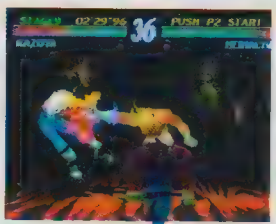




Kuvakulma muuttuu niin, että hyvää heittoa pääsee tarkastelemaan parhaasta mahdollisesta kulmasta.

Ennen kuin pääsee Annan kanssa suihkuun, joutuu nokikkain Devilin kanssa. Hän on koko piru tappelemaan... Hänen "maagiset" voimasäteensa ovat melkein huijausta tietokoneen puolelta. Paras tekniikka Devilia vastaan on lähitaistelu.





Heihachi on vähän jäykmeä liikkeissään, mutta hänen iskunsa pyyhkii vastustajan energiapalkittarista puolet pois.

Postiliti

Tämä on lukijoiden mielipiteille varattu postisivu. Kirjoittaa voi mistä tahansa, kunhan se liittyy jotenkin TV-peleihin. Jos haluat purkaa sydäntäsi tai haimaasi, niin lähetä tekstipitoinen tuotoksesi osoitteeseen: *Super Power / Posti, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.*

Moi

Olen lehteenne erittäin tyytyväinen, mutta olen pistänyt merkille seuraavaa:
Lehdessänne ei ole missään tilaushintoja, -kuponkia, vuotuista numeroiden määrää, tai meneillään olevaa vuosikertaa. Lehti tuntuu myöskin ilmestyvän epäsäännöllisesti. Numero 5/96 ilmestyi hiljattain, noin kesäkuun puolivälissä. Jos numerot vastaavat kuukausia, kyseessähän olisi pitänyt olla toukokuun numero?

Lehtenne vastikään löytänyt, Helsinki

Super Powerin voi tilata Semicin kesätarjousläpyskällä, joka on niitattu joka numeron keskiaukeamalle toukokuusta lähtien. Lehti ilmestyy kerran kuussa, mutta numerot eivät tarkoita kuukausia, vaan ne ovat nimenomaan lehden numeroita.

SUPO

Moi

Olen ollut uskollinen lukijanne jo Nintendo-lehdestä asti. Nyt haluaisin kuitenkin valittaa puolueellisesta suhtautumisestanne konsoleihin. Omistan sekä PlayStationin että Saturnin. Te suositte aina Segaa, ja se on sääli. Pelikirjastostanne näkyy selvästi, että Saturnin pelit saavat PlayStationin pelejä parempia pisteitä. Useimmat pelit tehdään ensin PlayStationille ja konvertoidaan vasta myöhemmin Saturnille, mutta koska Saturnista ei löydy yhtä paljon vääntöä kuin Pleikkarista, niin Sega-versiot ovat useimmiten huonompia. Jos joku peli julkaistaan yhtä aikaa sekä Pleikkarille että Saturnille, niin arvostelette yleensä pelkästään Saturn-version ja laitatte siihen maininnan. "Myös PlayStationille." Ei pienintäkään mainintaa siitä, että Pleikkariversio on paremman näköinen, päivittyy notkeammin ja että siinä on paremmat äänet! Heittäkää Topi ja Loviisa hemmettiin sieltä. He eivät osaa tehdä kunnon arvosteluja ja kirjoittavat pelkkää pikkulapsille sopivaa jokellusta: "oi kuinka sööttiä", "voi kuinka ikävää kun hyönteisiä kiusataan." Kymä!

JM

Me arvostelemme pelejä, emme konsoleita. Meidän mielestämme Virtua Fighter 2 on hivenen parempi kuin Tekken ja Sega Rally konepellin mitan verran Ridge Racer Revolutionia edellä, mutta se ei johdu konsoleista joille ne on tehty. Tämänkertaisen pelikirjastomme PlayStation-pelien arvosanojen keskiarvo on 77,26 ja Saturn-pelien 76,13. Pitäisikö Topi ja Loviisa erottaa vain sen takia, että heillä sattuu olemaan persoonallisuus?

SUPO

Entinen Nintendo-fani!

En voi käsittää miksi olet huolissasi ihmisistä, jotka haluavat ostaa parhaan mahdollisen konsolin, eivätkä esim. Saturnia. Tämä on syy miksi minä ainakin odotan N64:ää ja sen mahdollisia hyviä pelejä. Olen juuri hankkimassa uutta konsolia. Tällä hetkellä paras ehdokas on Sonyn PlayStation. Mutta jos ja kun N64 on parempi kuin PlayStation, ostan sen. Että sinä hyvä "entinen Nintendo-fani" voit ottaa pääsi pois sieltä minne aurinko ei paista ja lukea tämän kirjeen.

Nothing personal, P. Savolainen

P.S. SuPon toimitukselle onnittelut lehden positiivisesta kehittämisestä.

Moi!

Numerossa 3/96 palstalla "Seuraavassa numerossa" sanoitte, että 4/96:ssa olisi Internet-asiaa. Noh, odottelin seuraavaa numeroa, ja kun se tuli, niin eihän siellä ollut puoltakaan sivua Internet-asiaa! Miksi näin? Miettikää vähän, mitä lupailette. Muuten kyllä nautin lehtenne lukemisesta.

Nimim. "Ihmettelevä"

Arvon nimimerkki "Silmälasien seuraava vahvuus: opaskoira." Vilkaisepa numeron 4/96 sivua 25. Jos kaipaat enemmän Internet-asiaa, niin sitä löytyy Internet-lehdestä.

SUPO

Hei SuPo

Ensinnäkin, lehden ulkoasu on hieno, lukuun ottamatta sitä, että kannessa on NU64, vaikka sen pitäisi olla N64. Nintendo 64 -palsta on mielestäni hieno idea, vaikka se luultavasti saa negatiivista kritiikkiä joltain hyypiöltä. Mangapalsta on hyvä, vaikkei se mielestäni oikein peleihin kuulu. Sitten vähän kritiikkiä:
Jätä Topi pois ne hölinäsi ikiwanhoista Master Systemin roolipeleistä ja kuinka hyviä ne joskus Muinoin olivat... minua ei kiinnosta tippaakaan. Joskus peliarvosteluissakin on turhaa jorinaa jostain jonninjoutavasta asiasta sen sijaan kun olisi oikea pelikin arvosteltavana.
Mistä muuten hankitte tietonne? Minä saan tietoa Internetistä, ja usein kun alan lukea lehteä, tiedän jo asiat jotka näen lehdessä... Teille ja muillekin konsolisurffareille tiedoksi MAHTAVA sivu: http://www.nauticom.net/www/capscott/nu64-cap.htm. Kannattaa käydä myös IRC-kanavalla #vidgames, olen jutellut siellä mm. tyyppien kanssa, jotka ovat olleet tekemässä peliä Pilotwings 64.

Animal 14

P.S. Tommi, ainakin minua peliarvostelijoiden esittelyssä vitsisi ovat onnistuneet naurattamaan.

Tietoa hankitaan kaikista mahdollisista paikoista. Uutissivut tehdään yleensä viimeisinä, mutta koska juttujen kirjoittaminen ja lehden taittaminen ja painaminen vievät oman aikansa, niin viikkoa tai kahta tuoreempia uutisia ei lehteen saa millään. Älä vain niele purematta kaikkia Internetissä kulkevia jorinoita. Varsinkin IRC on täynnä Shigeru Miyamotoja, Dave Perryjä ja uudelleensyntyneitä Elviksiä.

SUPO

Hello SuPo

Olen hieman pettynyt Mega Driven omistaja. Ostin Megan viime vuonna, ja nyt numerossa 5/96 kerrottekin että Sega kalttaa vanhoja koneitaan. Ja että Sega keskittyy vain Saturniin ja vähän myös Mega Driveen. Ja jos sitten ostan 32-bittisen, niin huomenna lehdessänne lukee, että Sega keskittyy lähes kokonaan uuteen 64-bittiseensä. Antakaa apua tuskaani! (Eli mitä teen?)

Rayden

P.S. Ostaako 32-bit vai eikö ostaa?

Arvon Hamlet, jos olet Mega Driveesi tyytyväinen, niin miksi vaihtaisit? Tuskinpa olet ehtinyt vuodessa sen kaikkia hyviä pelejä pelaamaan. Mega Drive porskuttaa vielä jonkin aikaa, joten mitään polttavaa kiirettä ei ole. Jos Saturnin pelit kiinnostavat, niin osta se. Saturn ei ole vielä vuodenkaan ikäinen, ja Segalta ei tule uutta konsolia vielä muutamaan vuoteen. Konsolin omistajat ovat kaiken kaikkiaan hyvässä asemassa tietokonepelaajiin nähden. Tietokonepelaajilla pelkkään rautaan uppoaa useampia tuhansia joka vuosi, jos haluaa pysyä kehityksessä mukana.

SUPO

Online

Kaupunki ilman asukkaita ei olisi vain tylsä vaan myös ankea. Sama pätee Internetiin, jolla ei ole käyttäjiä. Kaupunkeja Internetistä ei vielä löydy, mutta WWW vastaisi sellaisen näyteikkunoita ja uutisryhmät asukkaita. Jälkimmäisten joukosta nimittäin löytyy kaikkea mahdollista.

Uutisryhmien arkipäivää on se, että tyhmän kysymyksen tehnyt aloittelija "fleimataan" karstaksi tulikivenkatkuisilla sähköpostiviesteillä. Mutta entäs kun koko uutisryhmä joutuu haukuttavaksi? Segan omistajat ovat pitkään saaneet kuulla vinoilua konsolin valinnastaan. Puolustuksena ovat olleet lähinnä urheilupelit, mutta nekään eivät enää näytä riittävän ulkomaailman kunnioituksen voittamiseen. PlayStationin ilmestymisen jälkeen tilanne on vain pahentunut. Segalle omistetusta uutisryhmästä on tullut oikea uutisryhmien läskiämpäri. Sinne lähetetään kopioita toisiin uutisryhmiin kirjoitetuista viesteistä (mikä sopii mainiosti useammalla konsolilla pelaavalle - eipähän tarvitse poukkoilla ryhmästä toiseen), mutta silloinkin on aina tarkoituksena monottaa Segajengiä. Ainostaan rec.games.video.sega -ryhmään tulee tällaisia jäähyväisiä: "Minä ostin PlayStationin, enkä tule enää ikinä takaisin!" Ei kovin mieltä ylentävää luettavaa Saturnin omistajille...

Uutisryhmissä porskutellessaan huomaa nopeasti, että pelitalot ovat epäonnistuneet tekemään niin hyviä pelejä, etteikö aidan takana ruoho olisi aina vihreämmän näköistä. Konsolien halventuessa (ja aikuistuessa) yhä useammat pelaajat ovat hankkineet itselleen useamman konsolin. Sega-uutisryhmässä voidaan loppujen lopuksi olla tyytyväisiä siihen, että siellä sentään tapahtuu jotain. Esimerkiksi CD-i -uutisryhmässä oli toukokuussa vain viisi viestiä, ja niistäkin yksi oli ilmoitus, jonka mukaan tunnettu pelikauppa Atlantassa lopettaa CD-i -pelien myynnin. Ryhmän vaisuuteen voi keksiä useampiakin syitä: CD-i:n omistajilla ei ole tietokoneita (tai modeemeja), he eivät käy uutisryhmissä, ovat liian kiireisiä, ovat liian vanhoja tai tyytyvät CD-i:n parhaaseen puoleen, eli elokuviin.

Oli logo koneen kyljessä mikä tahansa, niin kaikista löytyy kyllä huonoja puolia. Sega nyt sattuu olemaan tällä hetkellä paarialuokkaa. Kyllä PlayStationin ja Nintendonkin omistajat joutuvat tunnustamaan, ettei heidänkään koneilleen niitä huippupelejä ihan solkenaan tule. Uusien, hyvien pelien puuttuessa vanhat uutisryhmät kokevat uuden tulemisen. Esimerkiksi alt.games.final-fantasy pullistelee taikoja ja roolipelihahmoja Final Fantasy III:sta. Jos konsolipelaajat tekisivät yhteenvedon tilanteesta uusien pelien suhteen, niin kaikilla olisi syytä huoleen. PC-pelien sumassa konsolipelien kehittäminen jää pelitaloilla taka-alalle. On aika protestoida!

Yksi tapa saada äänensä kuuluville on keskustella omista suosikkipeleistään. Rotterdamiin on perustettu Internetin kautta koottava lista maailman suosituimmista peleistä. World Charts -listalle voi antaa äänensä osoitteeseen videogames@worldcharts.nl mutta ensin kannattaa käydä katsomassa sivut osoitteesta http://www.xs4all.nl/~jojo. Lista julkaistaan joka maanantai kaikissa peliaiheisissa uutisryhmissä. Listat kootaan myös PC-peleistä, musiikkilevyistä ja -singleistä.

Kun sanoin ettei hyviä, uusia pelejä ole ilmestynyt, niin en kertonut ihan koko totuutta. Super Mario RPG on julkaistu kaukomailla, lisätietoja löytyy sivulta Super mario RPG: Secret of the Seven Stars: http://www.nintendo.com/m/. Uutisryhmistä löytyy jopa vinkki kokemuspisteiden nopeaan keräämiseen. Uusien pelien puutteessa Segan omistajat voivat lohduttautua sillä, että monien kaikkien aikojen parhaana roolipelinä pitämä Mystaria on ilmestynyt markkinoille uudelleen. Se tasoittaa niitä huhuja, joiden mukaan Lunar 3 ei näe milloinkaan päivänvaloa. Nintendon RPG-fanit voivat piipahtaa japanilaisen Final Fantasy II:n (perustuu NES-peliin, ei amerikkalaiseen SNES-peliin) uusilla sivuilla osoitteessa: http://www.odyssee.net/~jpmorin. Jos se ei riitä Nettiseikkailijalle, niin aina voi käydä metsästämässä The Unofficial N64 Headquarters -saitilta piilotettua sivua. Osoite on http://www.nauticom.net/www/capscott/nu64cap.htm

Kaikille konsolipelaajille löytyy linkkejä osoitteessa http://home.earthlink.net/~kanner/. Die Hard -faneille löytyy makupaloja Khoin kotisivuilta osoitteessa http://www.ugcs.caltech.edu/~khai/diehard.html - sama mies on tehnyt myös Sega-sivun osoitteeseen http://www.cyberhighway.net/~kholpam. Mielenkiintoista tekstiä löytyy myös eräältä TV-peliarvostelijalta, joka kolmen vuoden uran jälkeen päätti pitäytyä pelkästään digitaalisessa presenssissä: http://www.calweb.com/~jblenkle/games. Resident Evil -vinkkejä ja walkthrough löytyy osoitteesta http://www.seas.ucla.edu/~miw.

Pettyneille NextGen-lukijoille on perustettu Arcadium, joka omien sanojensa mukaan on "a new site for gamers." Osoite on http://www.arcadium.com. Palautetta on aina mukava saada. Monet Online-palstan lukijoista ovat olleet sitä mieltä, että olisin jotenkin PlayStationin puolella muita vastaan. Ei pidä paikkaansa, minä olen vain hyvien pelien puolella. Lukuisat PlayStation-linkit johtuvat siitä, että kone on uusi ja sen ympärillä käy kova tohina.

Peleistä löytyy lyhyitä pika-arvosteluja Digital Games Reviews -saitilla osoitteessa http://www.execpc.com/~ireplay. Saitilla puhutaan myös lisäpiiristä, jonka avulla voi pelata import-pelejä. Mielenkiintoista kamaa. Tekniikkaintoilijoille löytyy tietoa ja linkkejä Chameleon Chip Web Pagelta osoitteesta http://www.ultranet.com/~inter/cham.htm.

Käytettyjä PlayStation-pelejä ostaneille löytyy mielenkiintoinen The unofficial PlayStation covers page osoitteessa http://www.sn.no/~ldaniels/psx/covers.html - ensisilmäyksellä saitti näyttää sisältävän pelkkiä kansikuvia, mutta kärsivällinen löytää jopa peliohjeita.

Kuukauden WWW-vinkki tulee RPG-fanilta, jonka oma sivu löytyy osoitteesta http://www.algonet.se/~istvan/nintendo/. Hän kertoi saitista The Unofficial Zelda Headquarters, joka löytyy osoitteesta http://huizen.dds.nl/~hooft/index.htm ja tällaisista mielenkiintoisista sivuista: SHEEX's Secret Of Mana site: http://www.inx.net/~belc/main9.htm, The Squaresoft Land: http:ncats2.newaygo.mi.us/~bob/square.html Kiitos vinkeistä, tässä vielä yksi: loistava Squarelle omistettu sivu löytyy osoitteesta http://mmm.mbhs.edu/~achen/games/ff.html.

Kuukauden kuumin uutinen tulee kuitenkin roolipelimaailmasta. Luke Drelick on tehnyt PC-koneissa toimivan RPG- moottorin nimeltä Mega Zeux, jonka avulla kuka tahansa voi kasata oman roolipelin. Osoitteesta ftp://users.aol.com/gjanson löytyy tiedosto mzx207.zip - ja kysymyksiin vastaa Luke itse osoitteessa duky@worldnet.att.net.

Kuukauden ääliömäisin juoru koskee uutta PlayStationia. PSX2:n tekniset tiedot ovat kuulemma tällaiset: Intel Pentium 200MHz, 2Gt HD, DVD-asema, ja hinta $2999! Eli siis multimedia-PC! Ja lehmät lentää...

Sunnuntai, 23. kesäkuuta vuonna 1996 jää aikakirjoihin Nintendo 64:n julkaisupäivänä. Tasan kaksi vuotta ja kymmenen kuukautta sen jälkeen kun Project Reality oli paljastettu maailmalle, 64-bittinen konsoli oli vihdoin valmis myyntiin Japanissa. Ensi numerossa kerromme julkaisupäivän hysteriasta, mutta nyt tutkimme lähemmin uusia pelejä.

INTENDO

- uutta sukupolvea odotellessa

Lisenssituottajat hiipivät parrasvaloihin yksi toisensa jälkeen. USA:ssa kuukauden kiinnostavin peli on Oceanin *Mission: Impossible*. Ocean on näyttänyt sekä ECTS- että E3-messuilla, että he ovat tulevaisuudessa vakavasti otettava tekijä.

Toinen, suuri, Nintendo 64:stä viime aikoina kiinnostunut pelitalo on Interplay. Descent 64 julkaistaan ennen vuoden loppua, ja yhtiön M2:lle tarkoittamat pelit konvertoidaan Nintendo 64:lle, koska Matsushitan konsoli myöhästyy yhä pahemmin. Ensimmäisenä uunista ulos tulevat *Clay Fighter III* ja *Rock 'n Roll Racing II*.

Vaikka kuuleekin väitettävän, että Japanissa on tekeillä peräti 50 uutta N64-peliä, niin siitä ole pahemmin puhuttu, ketkä lisenssituottajat niitä tekevät. Kesäkuun alussa - pari viikkoa ennen N64:n julkistamista - kerrottiin kuitenkin muutamasta, syksyllä julkaistavasta uudesta pelistä. Konami on aloittanut vihdoinkin viiden ensimmäisen Nintendo 64-pelinsä tekemisen. Niiden pitäisi valmistua ennen vuoden loppua. Enix tekee pari roolipeliä, joista toinen on täysin uusi, itsenäinen *Dragon Quest* -sarjan osa. Muita viimeaikoina vahvistettuja projekteja ovat Kemcon toimintapeli *Blade & Barrel*, T&E-yhtiön palikkapeli *Co-On-Pa* ja Epocin *Doraemon*, joka perustuu samannimiseen mangaan.

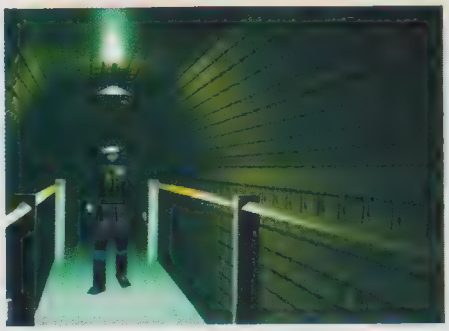
Mission: Impossible

JULKAISIJA — **Ocean**
KEHITTÄNYT — **Ocean**
LUONNE — **Seikkailu**

Ocean lähtee Nintento 64:n kelkkaan pelillä *Mission: Impossible*, joka perustuu tulevaan, Tom Cruisen samannimiseen elokuvaan. Projektia on valmisteltu jo vuoden päivät. Tavoitteena on ollut luoda aivan omanlaatuisensa seikkailupeli. Elokuvan tuottaneen Paramount Picturesin suosiollisella avustuksella pelin juonta on viilattu elokuvan tapahtumien mukaiseksi. Aivan elokuvan toisinto pelistä ei tule, pelattavuuden vuoksi joitakin tehtäviä ja niiden ratkaisuja on jouduttu muuttamaan.

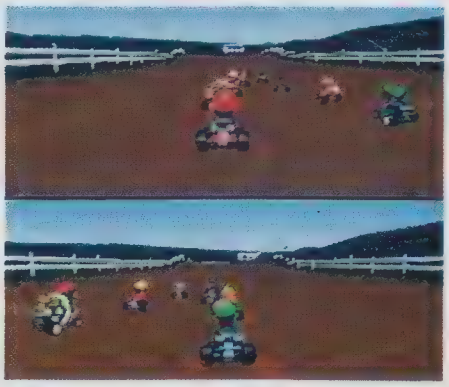
Vaikka Mission: Impossiblen pitikin olla uusia uria aukova seikkailu, niin hämmästyttävän monet ideat Ocan näyttää napanneen suoraan Electronic Artsin *Fade to Black*istä. Toinen selvä kopioinnin kohde on ollut Capcomin kauhuseikkailu *Resident Evil*. Kuten kuvistakin näkyy, Mission muistuttaa kumpaakin edellämainittua.
Nämä kuvat on otettu Oceanin keväällä esittelemästä keskeneräisestä pelistä.

Julkaisupäiväksi suunniteltu 30. syyskuuta taitaa jäädä haaveeksi. Luultavasti vasta paljon myöhemmin syksyllä pääsemme näkemään, tuleeko *Mission: Impossible*sta, toisin kuin monesta muusta Oceanin vastaavista projekteista, yhtä suosittu peli kuin elokuva.



Super Mario Kart R

JULKAISIJA — **Nintendo**
KEHITTÄNYT — **Nintendo**
LUONNE — **Kilpa-ajo**



Ainoa 16-bittinen autopeli, joka yhä pitää pintansa Sega Rallyn ja Ridge Racer Revolutionin puristuksessa on Super Mario Kart. Konsolikaupan mukana tulleita pelejä lukuunottamatta se on maailman myydyin SNES-peli, joten kenellekään ei tule varmastikaan yllätyksenä se, että Shigeru Miyamoto tiimeineen on tehnyt sille jatkoa.

Super Mario Kart R sisältää kaikki ne elementit, jotka tekivät alkuperäisestä sikahauskan pelin. Mario, Luigi, Yoshi, Toad, Bowser ja prinsessa Toadstool saavat seuraa Wariosta ja Magi-Koopasta, jotka korvaavat Donky Kong Jr:n ja Koopa Troopan. Maisemat muistuttavat alkuperäisiä maisemia, mutta ne tehdään polygoneilla eikä Mode 7:llä. Yhdessä analogisen ohjaimen kanssa Super Mario Kart R on kuin täysin uusi, upea pelikokemus.

Nintendo USA:n julkaisulista

Japanin Nintendo ei ole paljastanut tarkkoja päivämääriä muiden pelien osalta kuin niiden, jotka julkaistaan Japanissa yhtä aikaa konsolin kanssa. 23. kesäkuuta sikäläisten kauppojen hyllyille ilmestyvät Nintendon oma lippulaiva Super Mario 64, Paradigmin Pilotwings 64 ja Setan shakkipeli Habu Nanako no Saikyo Habu Shogi. Nintendo of America vetää julkisempaa linjaa. Sikäläiset julkaisusuunnitelmat ovat selvillä seuraavan puolen vuoden ajalta. 20. syyskuuta alkaa puolen miljoonan konsolin jakelu jälleenmyyjille ympäri Amerikan, ja 30. syyskuuta N64 valtaa koko maan. Samana päivänä Nintendo julkaisee kuusi, vain 64-bittiselle tarkoitettua peliä. Jouluun mennessä on tarkoitus julkaista pari-kolme uutta peliä joka kuukausi, ja ennen joulua odotetaan jo lisenssituottajienkin panosta. Tässä Nintendo of American tulevien pelien lista:

30. SYYSKUUTA

Super Mario 64	Nintendo
Pilotwings 64	Nintendo/Paradigm
Cruis 'n USA	Nintendo/Midway
Body Harvest	Nintendo/DMA
Tetris Phear	Nintendo/H20
Wave Race 64	Nintendo

SYKSYLLÄ

Super Mario Kart R	Nintendo
Kirby's Air Ride	Nintendo/HAL
Blast Corps	Nintendo/Rare
Killer Instinct	Nintendo/Rare
Mission: Impossible	Ocean
Turok - The Dinosaur Hunter	Acclaim
Mortal Kombat 64	Williams
NBA Hang Time	Williams
Wayne Gretzky Hockey	Williams
Robotech - Crystal Dreams	Gametek
Monster Dunk	Mindscape

TALVELLA

Star Fox 64	Nintendo
Goldeneye	Nintendo/Rare
Star Wars - Shadows of the Empire	Nintendo/LucasArts
FIFA International Soccer 64	Electronic Arts
War Gods	Williams
Freak Boy	Virgin
Descent 64	Interplay

1997

The Legend of Zelda	Nintendo
Ken Griffey Jr's Winning Run	Nintendo/Rare
Doom 64	Williams
Ultra Combat	GT
Silicon Valley	BMG

Näiden lisäksi useat japanilaiset pelit, kuten esimerkiksi Konamin, tullaan kääntämään englanniksi ja julkaisemaan USA:ssa.

ENNAKKOSILMÄYS

Wipeout 2097

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Psygnosis
LUONNE — Kilpa-ajo

Viime vuoden kohutuimman pelin jatko-osa on jo täydessä vauhdissa uusien kiiturei-den, komeamman grafiikan ja uusien tekno-biisien kanssa. Ohjausta on helpotettu, koska Psygnosis sai paljon valituksia ensimmäisen osan liian vaikeasta pelattavuudesta. Nick Burcombe kertoi E3-messuilla Super Powerille, että Wipeout 2097:n ohjaus on täydellistä hipova. Hän kertoi myös, että monet uuden pelin hienouksista piti laittaa jo ensimmäiseen osaan, mutta aika ei riittänyt. Hän kertoi myös että Wipeout 2097 sisältää enemmän koodeja ja salaisia kenttiä kuin ensimmäinen peli. Soundtrackiltä löytyy jälleen Chemical Brothersien musiikkia. Wipeout 2097 julkaistaan Suomessa syksyllä.

Donkey Kong Country 3

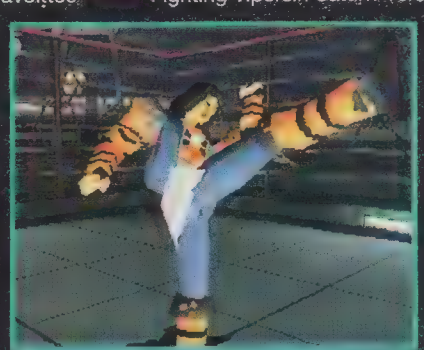
PELIKONE — Super Nes
JULKAISIJA — Nintendo
LUONNE — Tasoloikka

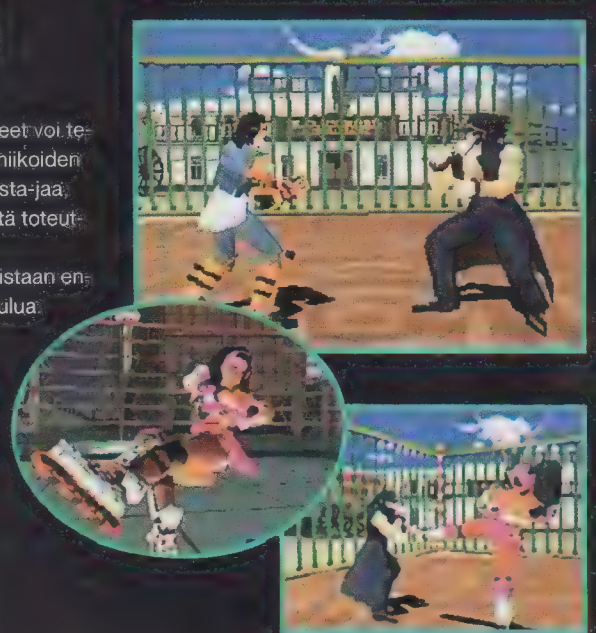
Raren söde apinafriidu Dixie on palannut. Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Trouble näyttää vielä edeltäjiäänkin komeammalta. Pikkuinen Diddy ja karjuva Donkey ovat jättäneet apinoiden valtakunnan Dixien huomaan. Yhdessä uuden sankarin, Kiddyn, kanssa hän selvittää tiensä läpi upeimman konsanaan SNES:llä nähdyn tasoloikan. Rare on kehittänyt ACM-tekniikkaa sitten viime näkemän, ja Donkey Kong Country 3 näyttää paljon paremmalta kuin kaksi edeltäjäänsä. Hyvällä onnella apinasankarit löytävät tiensä täkäläisiin pelikauppoihin jo marraskuussa.

Fighting Vipers

PELIKONE — Saturn
JULKAISIJA — Sega
LUONNE — Beat 'em up

AM2-velho Yu Suzuki konvertoi täyttä häkää Saturn-versiota Fighting Vipersista. Tavoitteena on tehdä Virtua Fighter 2:n tasoinen uusi beat 'em up. AM2 on tiedotteessaan sanonut, että Fighting Vipersin grafiikka on kaikkia aiempia Saturn-konversioita parempaa. Virtua Fighter 2 käytti vain kaksi kolmannesta Saturnin kapasiteetista, joten väite voi hyvinkin pitää paikkansa.
Fighting Vipersissa AM2 on nähnyt paljon vaivaa uudenlaisen taistelusysteemin luomisessa. Esimerkiksi kahdeksan taistelijan pahimmat liikkeet voi tehdä vain ilmassa. Uusien taistelutekniikoiden avulla voi myös rynnistää päin vastusta-jaa, mikä todistaa edelleen AM2:n kyvystä toteuttaa uusia ideoita tappelupeleissä.
Fighting Vipersin Saturn-versio julkaistaan ennen joulua.





Sonic Blast

PELIKONE — Mega Drive
JULKAISIJA — Sega
LUONNE — Tasoloikka

Sikanopee ja uskomattoman suosittu sininen siili Sonic the Hedgehog palaa vihdoinkin. Viidennessä (Sonic & Knuckles mukaan luettuna) ja luultavasti viimeisessä Mega Drive -tasoloikassaan hän taistelee jälleen kerran ystäviensä kanssa Robotnikin katalia juonia vastaan.
Vaikka perusidea ja hahmot ovatkin tuttuja aiemmista peleistä, niin siihen yhtäläisyydet päättyvätkin. Suurin ero on grafiikassa. Sega on suunnitellut maailman suosituimman tasoloikkasarjan uutta osaa vuosikausia. Huippuun asti kehitetty sivut-taisvierittävä tasoloikkamalli on vaihdettu samanlaiseen kolmiulotteiseen grafiikkaan, jota löytyy esimerkiksi peleistä Landstalker, Marble Madness ja Super Mario RPG. Tällä kertaa Sonic pelastaa ystäviään robotti-tohtorin kynsistä isometrisessä ympäristössä. Mega Drive -pelaajien suuri hetki koittaa marraskuussa.

Cybernator 2

PELIKONE — Saturn
JULKAISIJA — NCS
LUONNE — Shoot 'em up

Yksi kaikkien aikojen parhaista SNES-peleistä on upea shoot 'em up-seikkailu Cybernator. Tämä Masyian peli tunnettiin Japanissa aluksi nimellä Assault Suits Valken. Kun Square jokin aika sitten julkaisi jatko-osan Front Missionille, niin mukana oli joitakin Masyian ohjelmoijia. Huhuttiin jopa sellaista, että Front Mission II - Gun Hazard olisi itsenäinen jatko-osa kuuluisalle Valkenille. Squaren projekti kuitenkin epäonnistui totaalisesti, joten NCS päätti itse yrittää kynsiään Valkenin jatko-osan tekijänä. Emme tiedä juuri sen enempää, kuin että Assault Suits Valken 2 julkaistaan Japanissa Saturnille marraskuussa. Palaamme asiaan heti kun tiedämme historian parhaan shoot 'em upin jatko-osasta enemmän.

Soviet Strike

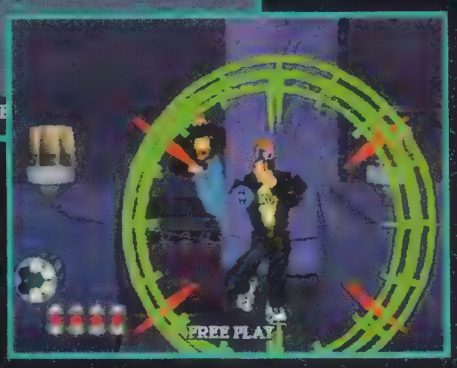
PELIKONE — Playstation/Saturn
JULKAISIJA — Electronic Arts
LUONNE — Seikkailu

Jos urheilupelejä ei lasketa, niin Electronic Arts on menestynyt parhaiten vatkainpeleillä Desert Strike, Jungle Strike ja Urban Strike. Soviet Strike vie idean 32-bittisten aikakauteen. Perusteet ovat entisellään, mutta grafiikka ja musiikki ovat kertaluokkaa parempia, mikä tuo sarjaan tiettyä tuoreuden tuntua. Soviet Strike on varma hitti, kun se julkaistaan PlayStationille ja Saturnille myöhemmin tänä vuonna.

ENNAKKOSILMÄYS

Virtua Cop 2

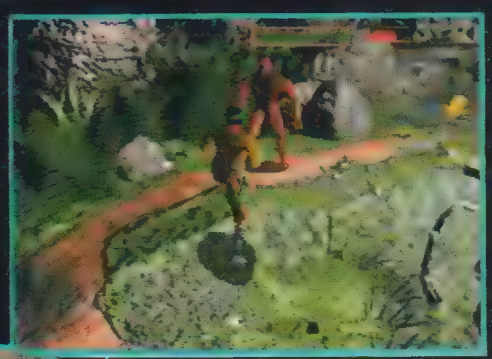
PELIKONE — Saturn
JULKAISIJA — Sega
LUONNE — Shoot 'em up



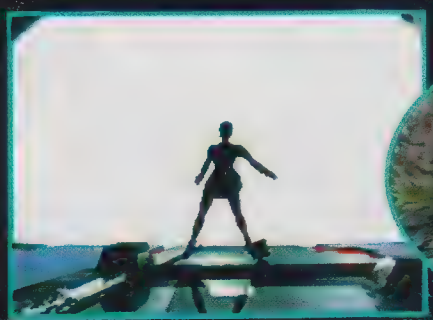
Segan suosituin shoot 'em up, Virtua Cop 2, on tulossa olohuoneisiin. Roistoja eliminoidaan erilaisilla aseilla edellisen osan malliin. Varsinainen peli-idea ei ole muuttunut uudessa osassa miksikään - pisteitä jaellaan sitä mukaa kun saa kriminaaleja kaltatuksi. Uudessa seikkailussa on kuitenkin uusi taustatarina, enemmän polygoneja ja tuhdimmat erikoistehosteet. Parannukset näkyvät selvästi jo ensimmäisissä still-kuvissa. AM2 oli konvertoinut ensimmäisen kolmanneksen jo E3-messuille, joten Cop 2 ilmestyy jo syksyllä.

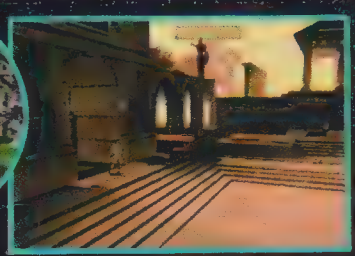
Time Commando

PELIKONE — Playstation
JULKAISIJA — Adeline
LUONNE — Seikkailu



Little Big Adventuresta tunnettu ranskalainen pelitalo Adeline julkaisee PlayStationille kesällä uuden seikkailupelin nimeltä Time Commando. Pelissä seikkaillaan ajassa ja avaruudessa ja vieraillaan eksoottisissa aikakausissa. Peli alkaa kivikaudelta ja päättyy kauas tulevaisuuteen. Tarinan edetessä pelaaja saa käyttöönsä aina tiettyyn aikakauteen sopivan asearsenaalin. Time Commandon grafiikka on omaperäistä, ja kaikki kentät, aikakaudesta riippumatta, näyttävät kauniilta ja hyvin suunnitelluilta.

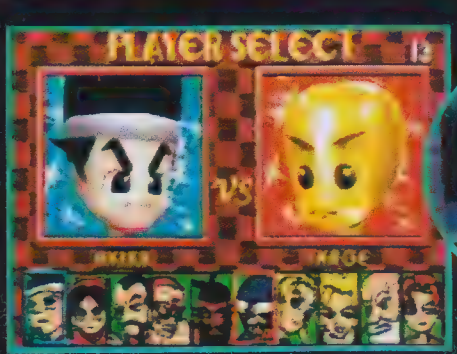


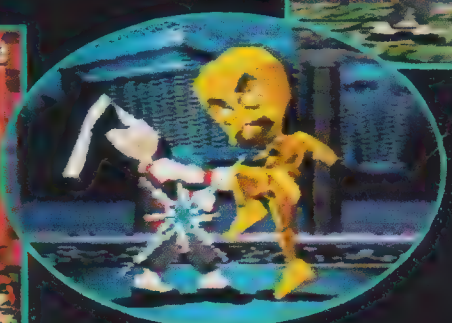


Virtua Fighter Kids

PELIKONE — Saturn
JULKAISIJA — Sega
LUONNE — Beat 'em up

Japanilaisten kolikkopelifanien hysteerisen innokkaan vastaanoton ansiosta AM2 konvertoi Virtua Fighter Kids -pelin myös Saturnille. Peli perustuu täysin Virtua Fighter 2:een, hahmot, liikkeet ja spesiaalit ovat samat. Pelit eroavat vain siinä, että Kids-versiossa hahmojen ruumiit ovat surkastuneita ja nuggetit valtavia.
Japanissa vesipää-Fighter on mennyt kansaan kuin häkä, ja Sega uskoo samoin käyvän USA:ssa. Euroopan-julkaisusta ei ole mitään tietoa.





Namco Museum vol. 1

PELIKONE — Game Boy
JULKAISIJA — Namco
LUONNE — Kokoelma

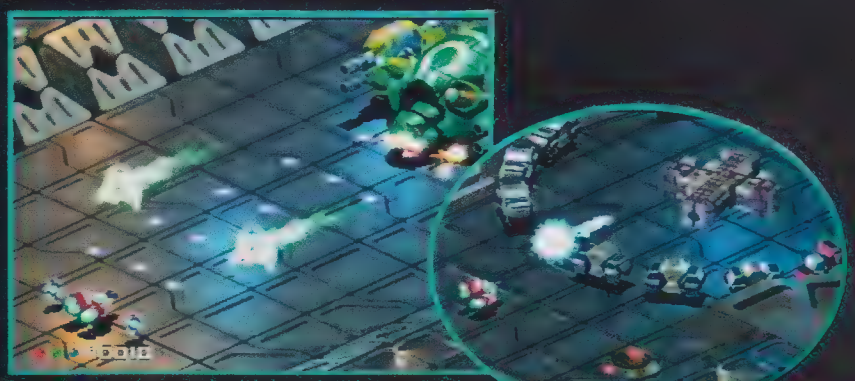
Vanhuus ennen viisautta, näytetään Namcolla ajattelevan. Williamsin, Segan ja Atarin tapaan Namcokin on heittäytynyt retro-buumin riepoteltavaksi. PlayStationin Namco Museum Pieces vol. 1 saa pian seuraa Game Boyn Namco Museum vol. 1:stä. Kyseessä on siis kasetillinen Namcon vanhoja kolikkopelejä.

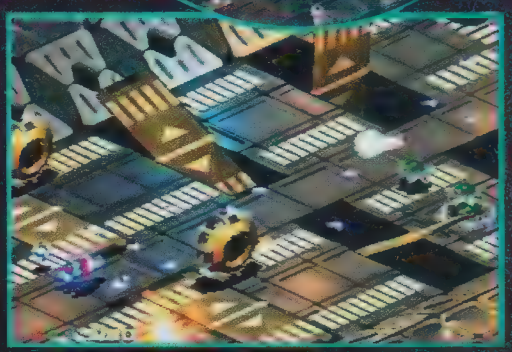
Kokoelman on tarkoitus imuroida pennoset nostalgian lumoissa huokailevien vanhojen pierujen taskuista. Tähän mennessä on varmistettu, että kasetilta löytyvät ainakin Mappy ja Galaga. Loput pelit paljastetaan ennen kasetin julkaisemista, mikä tapahtuu parin kuukauden sisällä.

Viewpoint

PELIKONE — Playstation
JULKAISIJA — Electronic Arts
LUONNE — Shoot 'em up

Viewpoint perustuu enemmän tai vähemmän C64-klassikkoon Zaxxon. Zaxxon oli lajinsa paras edustaja. Lajityyppiin kuuluu valtava avaruusalus, paljon lasersäteitä ja loppumaton virta vihollisia. Viewpoint parantaa heittämällä sekaan muhkeita erikoistehosteita, jättimäisiä pomoja ja mielikuvituksellisia kenttiä. Kuulostaa siis shoot 'em up -fanien märältä unelta. Pahasti viivästynyt peli julkaistaan tuota pikaa.

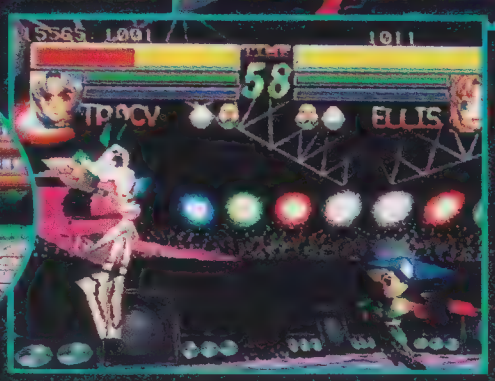




Ni Toshinden

PELIKONE — Playstation
JULKAISIJA — Takara
LUONNE — Beat 'em up

Takara jäljittelee tällä Toshindenin versiolla häpeämättömästi Segaa. Taistelijoiden ruumiit on kuivapuristettu ja kallot pumpattu täyteen heliumia. Pelillisesti Ni Toshinden ei lyö ällikällä. Tuttuun tapaan vastustajat nuijitaan pihvilihoiksi iskuin ja potkuin. Pelin toukkakaartista ja pomoista ei ole vielä tietoa, mutta tuskinpa tämä Virtua Fighter Kids -klooni kovin vakavamieliseksi viritykseksi osoittautuu.



KÄRKILISTAT

SNES

1. Yoshi's Island
2. Zelda - A Link to the Past
3. Superstar Soccer Deluxe
4. Super Mario Kart
5. Final Fantasy III
6. Toy Story
7. Diddy's Kong Quest
8. NHL '96
9. Breath of Fire II
10. Chrono Trigger
11. Mortal Kombat 3
12. Tiny Toon Wild & Wacky Sports
13. Super Mario World
14. Castlevania - Vampire's Kiss
15. Secret of Evermore

MEGA DRIVE

1. Toy Story
2. Elitserien '96
3. Sonic & Knuckles
4. FIFA '96
5. Sonic 2
6. Phantasy Star IV
7. Sonic 3
8. Story of Thor
9. Donald Duck in Maui Mallard
10. Ecco 2
11. Vectorman
12. Micro Machines '96
13. Phantasy Star II
14. Theme Park
15. Earthworm Jim 2

SATURN

1. Sega Rally
2. Virtua Fighter 2
3. Panzer Dragoon II
4. Wipeout
5. Euro '96
6. Virtua Cop
7. Virtua Fighter Remix
8. Daytona USA
9. D
10. FIFA '96
11. Sim City 2000
12. Toshinden Remix
13. Bug
14. Shellshock
15. Hang On GP '96

PLAYSTATION

1. NHL Face Off
2. Adidas Power Soccer
3. Ridge Racer Revolution
4. Alien Trilogy
5. Street Fighter Alpha
6. Tekken
7. Wipeout
8. Total NBA '96
9. Doom
10. Need for Speed
11. Actua Soccer
12. True Pinball
13. D
14. Mickey's Wild Adventure
15. Destruction Derby

PELIARVOSTELUT

ARVOSTELIJAT

TOPI
Suosii japanilaisia seikkailupelejä.
Ikä: 22
Harrastaa: Musiikkia
Pitää: RPG ja seikkailupelit
Vihaa: Amerikkalaiset pelit
Tämänhetkinen suosikki: Super Mario 64

MARTTI
Pitää kaikesta aasialaisesta, niin kauan kuin missään ei näy Full Motion Videota
Ikä: 21
Harrastaa: Manga & itärannikon rap
Pitää: RPG & shoot 'em up
Vihaa: Full Motion Video
Suosikki: Super Mario 64

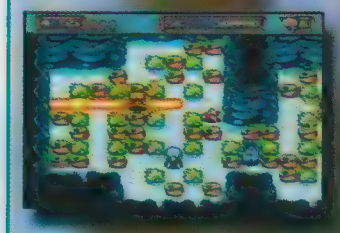
JOONAS
Viis veisaa käyttöohjeista, pääasia että saa ampua jotain. Vaikka Tetristä...
Ikä: Vaikea
Harrastaa: Puutarhanhoito
Pitää: Väkivalta-, kilpa-ajo- ja ongelmapelit
Vihaa: Pilsneri
Suosikki: Tekken 2

LOVIISA
Saa enemmän ihailijapostia kuin kukaan muu toimituksessa. Elää tyydyttävässä suhteessa tumman pelipojan kanssa.
Ikä: 19
Harrastaa: Musiikki ja muoti
Pitää: Ongelmapelit
Vihaa: Shoot 'em upit
Suosikki: Bust-a-Move 2

JOHN
Pitää väkivaltaisista peleistä, joissa pääsee kalttaamaan mieluusti myös viattomia ohikulkijoita.
Ikä: 29
Harrastaa: Lyijynraskas musiikki ja kauhufilmit
Pitää: Beat 'em upit
Vihaa: Lentosimulaattorit
Suosikki: Resident Evil

NIKO
Hän hankki itselleen ratin PlayStationiin. Me kävimme irrottamassa sytytystulpat hänen autostaan.
Ikä: Uudelleen syntynyt
Harrastaa: Toimituksen Macintoshien ikonien vaihtamista rumiin kuviin.
Pitää: Urheilu- ja tappelupelit
Vihaa: Pikku Hukkaa ja Pupu Tupunaa
Suosikki: Tekken 2

TOMMI
Vaihtoi Aquanaut's Holidayn ansiosta levysoittimeen Suicidal Tendenciesin sijasta Debussya. Toimitus ja naapurit kiittävät Sonya.
Ikä: 67
Harrastaa: Työn tekemistä
Pitää: Omaperäisistä peleistä ja öistä
Vihaa: Pelejä, joiden nimessä on sana Shock
Suosikki: Aquanaut's Holiday ja The Gathering



ARVOSANAT

Peleille on vaikeampaa antaa oikeudenmukaisia pisteitä kuin tohtori Wiilille deodoranttia. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja Niko taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet vasta myöhemmin. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annammekin aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä.
Numeroita viilataan saman lajityypin muita ajankohtaisia edustajia mittatikkuina käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisimpiin uutuuksi ei ole kovin mielekästä, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peli peliltä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NES:n tai Master Systemin peleihin.
Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämäämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillekin. Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

100 paras, kaunein, virheetön. Jumaluus, A ja O, Lola Odusoga. Aamen.
99 - 95 tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut. Kuten Resident Evil ja Virtua Fighter II.
94 - 90 huipputulos. Osta tai itke katkeria kyyneleitä.
89 - 80 selkeästi yli keskitasoa. Pelityypin faneille ehdoton hankinta.
79 - 70 keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin kaivaa kuvettaan.
69 - 60 keskinkertainen. Tämän arvosanan saaneisiin sekaantuu omalla vastuullaan.
59 - 50 hohhoijaa. Mitähän televisiosta tänään tulee?
49 - 30 tällaisia pelejä Joulupukki kiikuttaa tuhmille lapsille.
29 - 10 ongelmajätettä. Huolehdi luonnosta ja kiikuta lähimpään ongelmajätelaitokseen.
9 - 1 Game Over, man! Game Over!

LUONNE — RPG
JULKAISIJA — Nintendo/Square
JAKELU — US Import
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Muisti
KOKO — 32 MBit
MUUTA — SA-1

Mario on kokeillut kykyjään niin putkimiehenä, mikroautokuskina kuin taiteilijanakin. Nyt hän valloittaa roolipelit.

SUPER Mario

Ennen kuin Square ja Nintendo ilmoittivat teidensä erkanevan, dynaaminen duo teki Marion viimeisen SNES- seikkailun nimeltä *Super Mario RPG*. Peli yhdistää Squaren roolipelit Marion maailmaan. Lopputulos toimii kuin hirvi.

Jälleen kerran seikkailu alkaa sillä, että Bowser kidnappaa prinsessa Toadstoolin. Ilkeän Koopa-kuninkaan iskiessä prinsessa on puutarhassaan kukkia poimimassa. Onneksi hädän ollessa suurin putkimieskin on lähellä, ja pian Mario onkin jo Bowserin jäljillä. Kun Mario voittaa Bowserin, tapahtuu jotain omituista. Taivaasta putoaa valtava miekka keskelle Bowserin linnaa, ja sekä prinsessa että Bowser katoavat. Mario joutuu lähtemään tyhjin toimiin kohti kotia pyytämään apua vanhoilta ystäviltään.

Mario ei pääse linnaan ennen kuin hän on kerännyt kaikki seitsemän tähteä.

Yoshi ystävineen elää syrjäisellä saarella. Kaikki ovat onnellisia, paitsi aurinkolasien taa piiloutuva Boshi, joka ei pidä mistään eikä kenestäkään.

Jos on pelannut Marion aiempia seikkailuja, niin useimmat RPG:n pomot tuntuvat tutuilta.

VANHOJA TUTTUJA

Kaikki Marion seikkailuista tutut hahmot ovat mukana RPG:ssäkin. Mario törmää Toadiin heti kotiovensa ulkopuolella. Pelin kuluessa vastaan tulevat Yoshi, Link ja kaikki vanhat vihollliset. Seitsemää kadonnutta tähteä jäljittävästä poppoosta löytyy Marion, Bowserin ja prinsessan lisäksi kaksi uutta naamaa. Mallow on pieni pilvi, joka voisi hyvinkin olla sukua Kirbylle. Hänen eriparin symbaalihyökkäyksensä ovat suureksi avuksi pelin aikana. Geno tulee oman ilmoituksensa mukaan taivaasta, ja esiintyy sinikeltaisena nukkena, joka näyttää suoraan Toy Storysta napatulta.

KAIKKI ENTISELLÄÄN

Visuaalisella puolellakin Marion maailma on entisensä. Toki kaikki on kolmiulotteista ja Raren pari vuotta sitten lanseeraamalla ACM-tekniikalla toteutettua, mutta muuten suuri, mielikuvituksellinen maailma tuntuu kovin tutulta. Sama pätee musiikkiin, joka roolipelijuuristaan huolimatta kuulostaa enemmän Super Mario Bros -pelin taustalta. Jotkut biisit ovatkin remixejä tunnetuista Mario-teemoista.

MONTA PELIÄ YHDESSÄ

Se ei ole Mario-peli eikä mikään, missä ei ole bonuskenttiä, joten koska tahansa seikkailun aikana voi törmätä bonuspeliin. Ne vaihtelevat joessa kelluvien tynnyreiden päällä tasapainottelemisesta ja Yoshin kanssa kilpaa juoksemisesta aina kaloja nuotteina käyttävien melodianpätkien säveltämiseen.

IKÄVIÄ UUTISIA

Ikävin juttu Super Mario RPG:ssä on se, että sitä ei milloinkaan tulla julkaisemaan Suomessa. Sitä paitsi Nintendo of America on tehnyt kaikkensa estääkseen harmaatuojien toiminnan. Super Mario RPG:ssä on uusi suojauspiiri, johon eivät läheskään kaikki adapterit pure. Jos pelin kuitenkin saa toimimaan, niin Superiaan ei varmasti sulje ennen kuin on pelannut koko pelin läpi.

UPEA MUTTA LYHYT

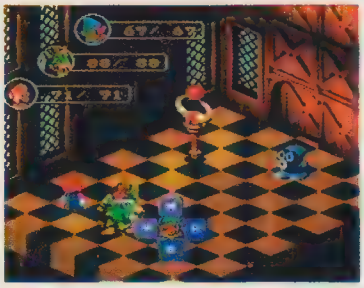
Täytyy heti korostaa sitä, että *Super Mario RPG* on suunnattu nuoremmille pelaajille, joita yritetään houkutella roolipelien maailmaan. Sen takia seikkailu ei olekaan läheskään yhtä suuri tai monimutkainen kuin esimerkiksi *Final Fantasy III*. Se ei kuitenkaan tarkoita sitäkään, että Marion roolipeli olisi tylsä tai lapsellinen - kaikkea muuta.

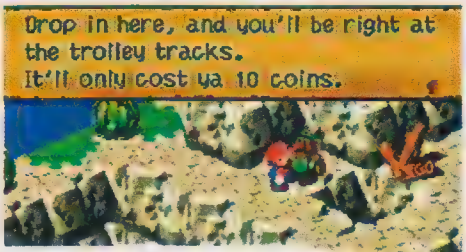
Seikkailu on kaunis, ja Marion aikaisemmista seikkailuista napatut yksityiskohdat tekevät siitä oikean nostalgiatripin Marion uraa alusta asti seuranneille.

Upea roolipeli, mutta valitettavasti liian lyhyt.

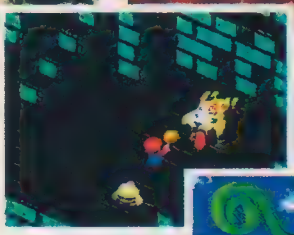
Topi 92

RPG

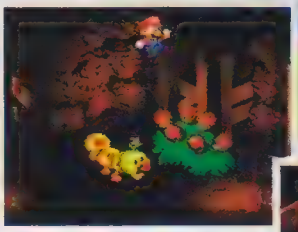


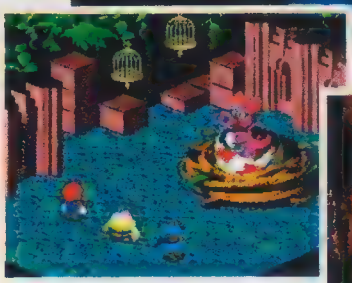


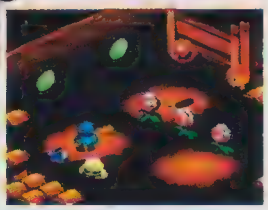
Peli yhdistää Squaren roolipelit Marion surrealistiseen maailmaan. Lopputulos toimii kuin hirvi.

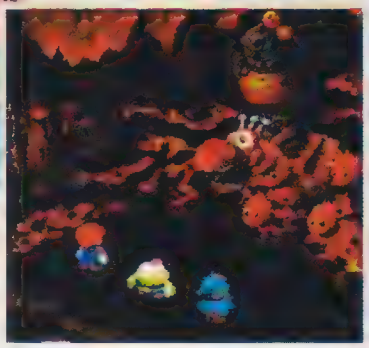


Bowser vaihtaa Marion puolelle epäonnistuttuaan prinsessan kidnappaamisessa.









Toisin kuin seikkailun muut sankarit, tässä kuvassa Marion vierellä seisovat hahmot ovat täysin uusia tuttavuuksia.

KOOMINEN MESTARITEOS

Super Mario RPG on helppo ja suoraviivainen peli. Se johtuu siitä, että Nintendo halusi tehdä lapsille sopivan roolipelin. Seikkailun helppous korvataan huvittavalla komiikalla. Marion ja hänen kavereidensa vuoropuhelu sai ainakin minut nauramaan katketakseni. Koko peli on täynnä komiikkaa. Hyvä esimerkki on Bowser, kun hän huomaa linnansa joutuneen vallatuksi. Marion saapuessa hän pomppaa ylös tuoliltaan ja sanoo: "Mario ei saa nähdä minua tällaisena!" Sen jälkeen hän alkaa esittää Allania fraaseineen kaikkineen. Super Mario RPG on pullollaan tällaisia pikkuseikkoja, jotka saavat piintyneimmänkin roolipelaajan jatkamaan yhä eteenpäin.

Suoraviivaisuudestaan huolimatta *Super Mario RPG* on erittäin hauska peli, joka luo pian manan majoille siirtyvän Super NES:n ylle vielä viimeisen auringonkajon. Topin mielestä peli oli upea mutta lyhyt, ja minä olen aivan samaa mieltä.

Martti 90

GRAFIIKKA 92	TUNTUMA 93	YHTEENSÄ
Yksityiskohtaista, puhdasta ja värikästä ACM-grafiikkaa.	Helposti opittavissa ja hauska alusta loppuun.	Mestarillinen mutta liian lyhyt RPG.
ÄÄNET 87	**HAASTE 80**	**91**
Tuttuja Mario-lurituksia, mutta RPG-musiikkia heikonlaisesti.	Paljon tekemistä, mutta kokonaismitta on lyhyenpuoleinen, varsinkin jos sattuu olemaan kokenut roolipelaaja.	

LUONNE — Toiminta
JULKAISIJA — Sega/Hudson
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1 – 4
PELIMUISTI — Salasana
KOKO — 8Mbit
MUUTA —

MEGA BOMBERMAN

Vihdoinkin Nintendon kestotähti tekee debyyttinsä myös Sega-maailmaan. Hyvät naiset ja herrat, toivottakaa tervetulleeksi: Mega Bomberman!

Ensin pitää possauttaa kumoon kaikki generaatorit, sitten juosta päägeneraattorille ja hakea sieltä pala medaljonkia, joka pitää maailman koossa. Ja sitten Pommimies pääseekin bonusten kimppuun.

Enään ei tarvitse nököttää huoneen nurkassa pommittamassa hampaat irvessä ja Game Boyn volyyminappula kaakossa. Nyt voi ladata Mega Bombermanin Mega Driveen ja vääntää isän ja äidin 24-tuumaisen tv:n volyyminapin kybälle ja antaa naapureidenkin nauttia jyhkeistä räjähdyksistä. Se on kumma juttu, kun ääntä on tarpeeksi räjähdykset näyttävätkin paremmilta.

Mega Bomberman on erittäin hauska peli. Kupletin juoni on yksinkertainen: Bomberman on eksynyt labyrintiin ja etsii tietä ulos räjäyttämällä kaiken eteen tulevan tuusan nuuskaksi. Vanha viidakon sananlasku: "Pommimies pommittaa", pätee edelleenkin. Pommimiehenä oleminen ei tarkoita sitä, että räjäyttelee vain seiniä ja robotteja, vaan se tarkoittaa myös kovasydämistä pienten valkoisten kaniinien pommittamista. Pommimiehen maailmassa kaikki ovat vihollisia ja lait julmia. Pommita, tai tule pommitetuksi.

Pommimiehen maailmassa kaikki ovat vihollisia ja lait julmia. Pommita, tai tule pommitetuksi.

Toisten esteiden takana on bonusherkkuja, joihin pääsee käsiksi räjäytettyään tarpeellisen määrän seinää kumoon. Kun on kerännyt kylliksi bonuksia voi räjäyttää pommisarjan, mutta sen jälkeen pitää juosta karkuun LUJAA. Ketjuräjähdyksen tulikuuma paineaalto ei sääli edes Bombermania.

Mega Bombermanin viholliset ovat moninaiset. Jotkut näyttävät pieniltä, sinisiltä koirilta joilla on monta jalkaa. Ne ovat älyttömän nopeita.

Toiset ovat hämähäkkimäisiä robotteja, jotka liikkuvat keskinopeudella ja kolmas sakki koostuu hitaista etana-olioista.

Etanoiden osalta peli on kyllä melko epäoikeudenmukainen; niillä ei ole mitään mahdollisuutta päästä pakoon pommeja.

Joskus käy myös iso tsäkä ja sattuu pommitamaan kumoon seinän, jonka takaa loikkaa esiin vaaleanpunainen kenguru. Kengurun selkään hyppäämällä saa lisää voimia ja nopeutta ja ylimääräisen elämän, sillä hyppyveikko ottaa aina takkiinsa ensimmäisen iskun.

Tarpeeksi esteitä ja vihollisia pommitettuaan pääsee seuraavaan kenttään. Kenttien vaikeusaste kasvaa lähinnä sillä, että vihollisia tulee enemmän. Jos on pelannut aikaisemmin Game Boy-versiota tulee huomaamaan että Mega Bomberman on kaiken kaikkiaan hiukan vaikeampi.

Ensimmäinen pomo Mega Bombermanissa on banaani, joka lentää estradille kuin raketti pienen apinan ohjaamana. Banaani on sitkeä pirulainen ja vaatii liki kymmenen osumaa ennen kuin kellistyy. Apinakin on melkoisen kova pala: lopulta tuli tarttuu otuksen häntään ja se hyppii ympäri kenttää ennen kuin räjähtää. Minusta hieman liian gorea, mutta makuasioistahan ei voi kiistellä...

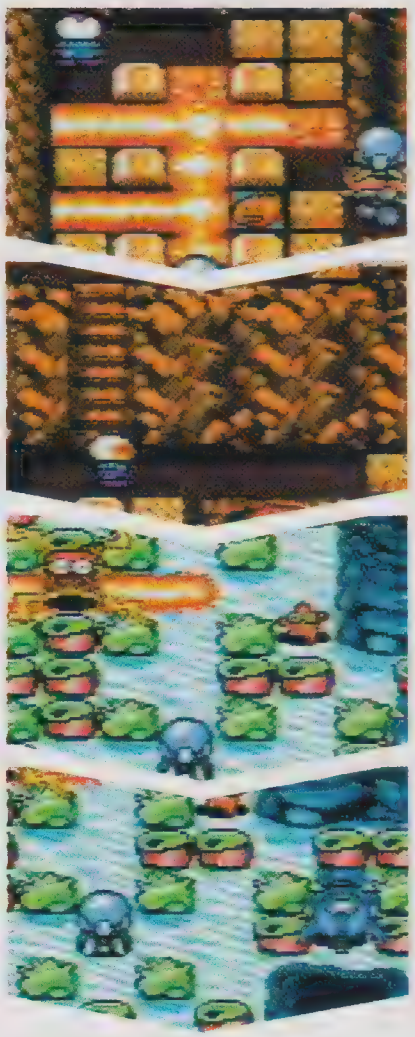
Kokonaisuudessaan Mega Bomberman on hyvä peli. Musiiki on ehkä hiukan mitäänsanomatonta, mutta ainakaan se ei häiritse. Räjähdykset kuulostavat aidoilta ja grafiikka on yksinkertaista ja selkeää, mutta samalla hyvin mielikuvituksekasta.

Mega Bomberman kestää myös pelaamista, ihmeellistä sinänsä, koska idea on niin perin yksinkertainen. Mega Bomberman sopii kaikille, jotka pienenä haaveilivat Pikku Kemistin paketista, tai jotka rakastavat isoja kiinalaisia.

Pommimies ja uskollinen ruusunpunaunen kenguru uhmaavat ensimmäistä pomoa: ilkeää banaania ja sen kuljettajaa, apina Kokoa.

Ylläpuolella: Pommimies sujahtaa salavihkaa laavaa sylkevän tulivuoren ohi.

Mega Bomberman tulee sitä vaikeammaksi mitä enemmän Pommimiehelle kertyy ammuksia.



HAUSKAA, USKOKAA TAI ÄLKÄÄ!

Pidän Mega Bombermanistä, mutta oikeastaan pidän kyllä enemmän Game Boy -versiosta. Siinä räjähdyksiä on sopivammin ja se toimii oikein hyvin vaikka ruutu on pieni.

Mutta Bomberman on Bomberman, eikä siihen kyllästy millään. Outo juttu, sillä pelissä ei oikeastaan tapahdu mitään - paitsi räjähdyksiä.

Minusta tuntuu, että ihmisiin on sisäänrakennettu outo himo tuikata tuli sytytyslankaan, juosta nurkan taa suojaan, tunkea sormeta korviin ja hihittää älyttömästi kun lähiympäristö lentää ilmaan.

Loviisa 90

MAINIOTA VIIHDETTÄ

En koskaan oikein pitänyt Super Bomberman -sarjasta SNES:lle, mutta Game Boy -versio oli lempipelini pitkään. Täytyy myöntää, että jossain vaiheessa pieni pommimies oli suorastaan idolini... silloin olin kyllä itsekin aika pieni!

Kun kuulin ensimmäisen kerran, että Hudson julkaisee Mega Bombermanin Euroopassa en ollut pysyä housuissani: vihdoinkin valopilkku kesän pelimarkkinoille! Mega Drive -versio ei tuo mitän uutta perinteisekkääseen Pommimies-konseptiin, mutta se on valtavan hyvä, pelaapa sitten yksin tai kaksin. Lyhyesti sanottuna: klassikko.

Topi 90

GRAFIIKKA 84	TUNTUMA 92	YHTEENSÄ
Paljon katsottavaa ja kauniita värejä.	Sitä juostaan, viritetään pommi ja juostaan taas. Helppo nakki.	Mr Bombastik.
ÄÄNET 81	**HAASTE 90**	**90**
Mitäänsanomaton musiikki	Lopettaminen ei tule kyseeseenkään.	

THE TRU

H IS OUT HERE!

Me emme puhu megahertzeistä. Emme myöskään pixeleistä. Emmekä ergonomias-takaan.

Puhumme peleistä. Sillä Sega Saturn on nyt paras. Sekä ulkomaiset messu-tapahtumat että lehdet ovat nostaneet Saturnin hitit ylimmälle jalustalle. Vuoden Peleiksi valittiin Euroopassa Virtua Fighter II ja Jenkeissä Sega Rally. Mikään muu konsoli tai pc ei yltänyt lähellekään pistesijoja. Tämä on totuus.

SEGA SATURN™

Mikä tahansa näistä saattaa olla Vuoden Peli 1996: Panzer Dragoon Zwei • Euro `96 • Guardian Heroes • Baku Baku Animal • Shining Wisdom • Gun Griffon • Three Dirty Dwarves • Disc World • 3D Lemmings • Destruction Derby • NBA Action • BMG Exhumed • The Story of Thor 2 • Gun Griffon • Athlete Kings • Tunnel B1 • Tomb Rider • Virtua Fighter Kids • Mr Bones • Nights • Fighting Vipers • Heart of Darkness • Toshinden II • Virtual On • Manx TT • Daytona II • Virtual Cop 2 • Dark Savior • Bug Too • Sonic X-Treme • NHL `97 • VUODEN VAIHTEESSA JO YLI 200 TITTELIÄ

MEGA DRIVE II
Coolein 16-bittinen koko universumissa. Disney ja Electronic Arts ovat nostaneet pelit eri levelille.
TOY STORY-PAKETILLA:
995,-

SATURN
Järein pelimachina,joka sisältää monta riscää,moniajoa ja optioina photoCD:n,video-CD:n sekä nettiyhteydet.
TÄYDELLÄ PAKETILLA:
1995,-

ion corporation

OY ION FINLAND
Kysy lähin jälleenmyyjäsi SEGA-PeliKlinikasta
puh. 90-478 00667

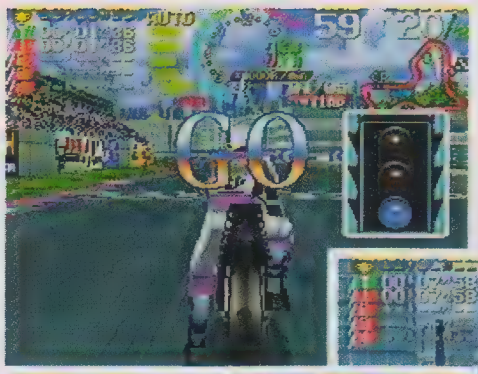
Sega and Sega Megadrive and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

SEGA

LUONNE — Kilpa-ajo
JULKAISIJA — Sega
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Muisti
KOKO — CD
MUUTA —

Manx TT:tä odotellessa prätkäpelifanit saavat Segalta vanhan kolikkopelin konversion. Roikkukaa mukana...

Hang On GP '96



Hang On GP '96 julkaistiin Japanissa jo viime vuoden lopulla, mutta vasta nyt se on löytänyt tiensä tänne. Alkuperäinen Hang On GP on kuuluisa kolikkopeli, jonka jotkut saattavat vielä muistaa kahdeksankymmentäluvun loppupuolelta. Konsoliversion polygoneilla ja "virtua"-asenteella on yritetty täyttää ammottava reikä Saturnin pelitarjonnassa.

Segan ohjelmoijat ovat palkkansa ansainneet, ainakin ne jotka ovat vastuussa pelin polygoneista ja 3D-animaatioista. Radat vierivät pyörien alla pehmeästi ja vaihtelevat taustat ovat yksityiskohtaisia ja vilkkumattomia. Ja vauhtia riittää. Oikeaoppinen kallistuskulma on ehdoton edellytys kurveista hengissä selviämiselle, eikä paras ajotekniikka tartu haalariin ihan ensimmäisellä yrittämällä.

Valita voi kolmesta radasta, ja niistä selvittyään pääsee ajamaan vielä kolme muuta ratamuunnelmaa. Varikkopilttuusta löytyy puoli tusinaa pärrää. Niistä jokaisessa on erilaiset ominaisuudet, kuten moottoriteho, ohjattavuus, jarrut ja niin edelleen. Piilotettuja rataohjuksiakin löytyy pari kappaletta. Vaikeusasteita on kolme kappaletta, ja niiden lisäksi voi leikkiä Highside- ja Powerslide -säädöillä, jotka säätelevät pitoa ja kanttaamista.

Toisia vastaan kisaamisen lisäksi voi yrittää rataennätysten rikkomista. Kaikki kuusi rataa voitettuaan pääsee ajamaan 600 sekunnin haasteen, jossa kello tikittää alaspäin 600 sekunnista, ja siinä ajassa on kaahattava niin monta kierrosta kuin mahdollista.

Ainoa vähän mielenkiintoisempi uutinen on se, että Sega on tehnyt Hang On GP '96:sta yhteen sopivan uuden analogisen ohjaimensa kanssa.

ENNEN SYÖN VAIKKA HATULLISEN MATOJA

Pelikonsoleille on niin vähän moottoripyöräpelejä, että jokaista odottaa suurella mielenkiinnolla. Kaksipyöräinen Sega Rally tekisi terää, Road Rash alkaa tuntua jo iäkkäältä. Ei ainakaan tekniikasta pitäisi olla kiinni.

Ei voi kuin ihmetellä, miksi Sega tyytyy budjettipäivitykseen iän kaiken vanhasta kolikkopelistä. Hang On GP '96 ei huvita prätkäpelifaneja. Peli toimii ihan kohtuullisesti: maisemat vilisevät sutjakasti ohi. Edes ininää muistuttava moottorin ääni eivätkä nelikulmaiset pyörät häiritse sen pahemmin. Mutta sitten on se tuntuma. Pelin ohjelmoijat eivät ilmeisesti ole nähneet moottoripyöriä kuin televisiossa. He eivät tunnu ymmärtäneen sitä, etteivät moottoripyörät eivätkä niiden kuljettajat ole painottomia. Hang On GP '96 tuntuu juuri siltä: painottomalta. Moottoripyörällä ajamisen tuntua ei ole tippaakaan. Road Rashin ajamisen iloa ei tästä pelistä löydy. Ennemmin syön vaikka hatullisen matoja kuin ajan japsipyörää. Tällä kertaa.

Joonas 59

VETTÄ KAASARISSA

80-luvulla ilmestyneessä Master Systemissä Hang On GP oli sisäänrakennettu. Aina kun kyllästyi kaseteihin, niin pystyi jatkamaan motukan kyydissä. Koska pelillä ei ollut loppua, niin sitä pystyi pelaamaan kierros kierroksen jälkeen niin kauan kuin vain jaksoi.

Vuoden 1996 versiota ei jaksa pelata kuin pari kierrosta. AM-tiimien loistavien kolikkopelien ja Saturn-pelien jälkeen Hang On GP '96 tuntuu piinalliselta. Jos omaa hyviä muistoja Hang On -pelistä, niin kannattaa kiertää tämä Saturn- floppi kaukaa.

Topi 52

GRAFIIKKA 68	TUNTUMA 52	YHTEENSÄ
Sutjakkaa vieritystä ja komeita taustoja, mutta ei mitään mikä jaksaisi kovasti innostaa.	Ohjaus toimii, mutta se ei auta kun tuntuma puuttuu.	Tarpeeton konversio ilman tuntuman häivää. **56**
ÄÄNET 54	HAASTE 67	
Japsipärrät kuulostavat joskus ankeilta, mutta eivät sentään näin ankeilta.	Lukuisten ratojen ja valikoiden parissa saa puuhata sydämensä kyllyydestä. Jos jaksaa.	

Yess! Vihdoinkin Gametek käänsi neljä vuotta vanhan panssarivaunusimulaationsa Game Boylle ja koko SuPon toimitus juhlii! Vai juhliiko?

LUONNE	Toiminta
JULKAISIJA	Gametek
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	
KOKO	2 MBit
MUUTA	

Super Battletank

Super Battletank sijoittuu Persianlahden sotaan (se oli se jupakka, jossa amerikkalaiset nostivat YK:n lipun salkoon ja jyräsivät Irakin huitsiin Kuwaitista. Jos joku on päässyt unohtamaan.) Tarkoituksena on tuhota panssarivaunuilla Vihollisen Scud-ohjukset, taisteluhelikopterit, panssariajoneuvot, poterot ja oikeastaan kaikki muukin.

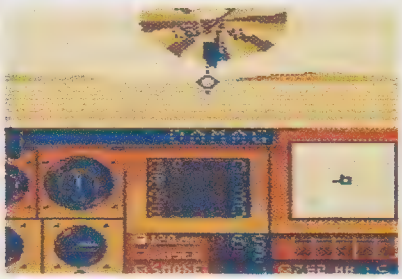
Vaunun tehokkain ase on tykki, joka jauhaa kaiken eteen tulevan atomeiksi. Kun kanuunasta loppuvat padit, seuraavaksi järein ase on konekivääri. Lisäksi vihollisia voi höystää laserohjattavilla ohjuksilla ja savukranaateilla. Viimeksi mainitut ovat oikein näppäriä vihollisen harhauttamisessa, ja savuverhon takaa on myös helppo vastata hyökkäyksiin. Aseistuksen lisäksi panssarivaunuissa on runsain mitoin varusteita, joilla voi helpottaa oloaan aurinkoisena päivänä autiomaassa.

Tiukin vastus *Super Battletank*issa ovat vihollisen helikopterit. Ne ovat nopeita, iskevät kimppuun kuin herhiläiset ja häipyvät paikalta silmänräpäyksessä. Parhaiten koptereille pärjää ohjuksilla, mutta niitä ei ole kovin monta, joten huteihin ei ole varaa.

Tehtäviä on kahdeksan. Periraatteiltaan kaikki ovat melko samanlaisia: tuhoa ensin kaikki vihollisen aseistus ja iske sen jälkeen tukikohtaa.

Tukikohta on kova pala *Super Battletank*ille. Hiekkadyynien takana ja rakennusten raunioissa vihollinen hyökkää kimppuun omilla tankeillaan - parhaiten tukikohdista pääsee elävänä ulos kun pitää pään kylmänä. Vihollisen panssarivaunuista selviää parilla tarkalla osumalla.

Tukikohtien liepeillä on myös miinoja, jotka ovat tappavia. Jokaisesta miinaan ajosta panssarivaunu heikkenee pisteen verran, eikä tankki kestä kuin kuusi täysiosumaa.



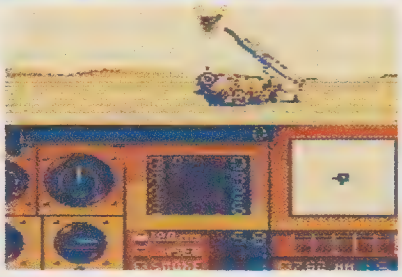
PELATKOON MUUT, JOS PITÄVÄT

Super Battletank on ehdottomasti tylsin peli, jota olen pelannut Game Boylla miesmuistiin. Pelipojalta ei mitään suuria teknisiä kokemuksia voi odottaa, mutta Super Battletank ei kyllä käytä edes puolta Game Boyn kapasiteetista.

Ruman grafiikan olisi voinut vielä kestää, ja kamalan musiikinkin, mutta se mikä katkaisee kamelin selän on toisto. Jokaikinen kahdeksasta tehtävästä on samanlainen, ainoa mikä muuttuu on nimi.

SB on tappavan tylsä ja kuolettavan ikävä. Ei sovi minun pirtaani.

Martti 56

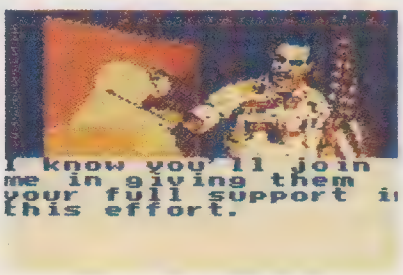


TÄSMÄTYLSÄÄ

Kukahan ääliö on saanut päähänsä ryhtyä kääntämään esihistoriallista ja alunperinkin surkeaa SNES-peliä Game Boylle? Yleensä panssarivaunusimulaatiot, tai ylipäätään mitäkään simulaatiot, eivät oikein ole omassa ympäristössään mustavalkoisella 3,5 tuuman ruudulla...

Lopputulos on niin huono, ettei sille voi kuin nauraa. En yhtäkkiä keksi mitään, mikä olisi tylsempää kuin pelata *Super Battletankia* Game Boylla.

Tommi 42



GRAFIIKKA 66	TUNTUMA 60	YHTEENSÄ
Digitoitu grafiikka näyttää hyvältä, mutta vieritys tökkii pahasti.	Panssarivaunua on kuulemma vaikea ohjata. Super Battletankia on vielä vaikeampi saada menemään oikeaan paikkaa.	Pitkäveteistä ja hengetöntä.
ÄÄNET 53	HAASTE 43	**49**
Räjähdykset pihisevät ja musiikki ikävystyttää.	Kymmenen äärimmäisen helppoa tehtävää.	

LUONNE — **Sport**
JULKAISIJA — **US Gold**
JAKELU — **Computer 2000**
MYYNNISSÄ — **Elokuu**
PELAAJIA — **1 – 8**
PELIMUISTI — **Muisti**
KOKO — **CD**
MUUTA

OLYMPIC GAMES

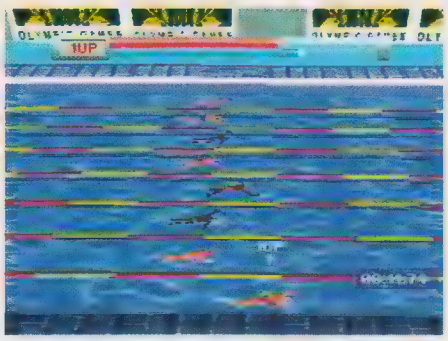
ES Gold on tehnyt sellaisia urheilupeliklassikoita kuten Summer Games ja Winter Games. Nyt on tulossa Olympic Summer Games, jota ei pidä sekoittaa samannimiseen THQ:n SNES-peliin. Maailman suurimmassa urheilutapahtumassa kilpailee 23 maata 15 kovassa lajissa.

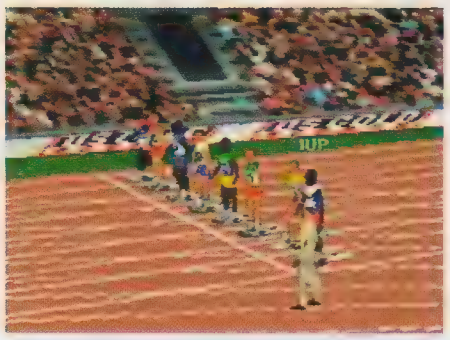
Olympiakisat pidettiin antiikin Kreikassa joka neljäs vuosi kuuluisalla Olympian stadionilla. Olympialaiset pidetään yhä joka neljäs vuosi, mutta kisoissa pyörivä raha ja lajien sekä osanottajien lukumäärä varmasti hämmästyttäisivät antiikin urheilijoita. Nykyisen kaltaiset olympialaiset täyttävät tänä vuonna sata vuotta, ja sen kunniaksi US Gold on tehnyt pelin introsta pienen historianluennon. Luento alkaa muinaisten kreikkalaisten saavutusten esittelyllä. Sen jälkeen siirrytään 20:nnelle vuosisadalle, ja rauhallinen musiikki vaihtuu diskofunkin jytinään.

Opettavaisen intron jälkeen päästään itse asiaan. Valikkoruutujen plääräämisessä menee jonkin aikaa, sillä kuten sanottu, mukana on 23 maata ja 15 urheilulajia. *Olympic Summer Games*in lajit ovat: 100:n ja 400:n metrin pikajuoksu, kuulantyöntö, korkeushyppy, seiväshyppy, pituushyppy, kolmiloikka, keihäs, skeet-ammunta, jousiammunta, miekkailu, uinti, painonnosto, kiekko ja moukarinheitto.

Hyviä uutisia niille, jotka eivät halua pelata yksin: *Olympic Summer Games*iin voi osallistua jopa kahdeksan pelaajaa samaan aikaan. Jos ei omista Multi-Tap -lisälaitetta, niin kisoihin voi silti osallistua kahdeksan pelaajaa. Jokaisen täytyy odottaa omaa vuoroaan, mutta se ei vähennä peli-iloa, sillä yhden pelatessa muut pääsevät arvostelemaan suoritusta.

*Olympic Games*in pelitekniikka on yksinkertainen. Kahta nappia painellaan niin nopeaan tahtiin kuin mahdollista, ja hyppylajeissa avuksi otetaan vielä kolmaskin nappi. Kuulostaa yksinkertaiselta, mutta elävässä elämässä yllättävän vaikeaa. *Olympic Summer Games*illa ja oikealla urheilulla on yksi yhteinen piirre: kumpikin aiheuttaa hikoilua.





Olympic Gamesin pelitekniikka on yksinkertainen. Kahta nappia painellaan niin nopeaan tahtiin kuin mahdollista, ja hyppylajeissa avuksi otetaan vielä kolmaskin nappi.

ODOTAN

Olympic Summer Games on suuri peli kaikkien valintamahdollisuuksiensa ja lajiensa kanssa. Siitä huolimatta se näyttää minun silmissäni kevyeltä kamalta. Se mikä uupuu on tunnelma. US Goldin ensimmäiset urheilupelit, *Summer Games* ja *Winter Games*, jäivät pahasti Konamin *Track&Field*-sarjan varjoon. On vaikea sanoa miksi, ehkä Konamin peleissä vain löytyi juuri se pieni lisätekijä. Tekijä, jota voisi kuvailla vaikka paremmaksi pelituntumaksi. *International Track & Field*iä odotellessa voi hyvinkin tyytyä US Goldin *Olympic Summer Games*iin.

Martti 82

TARPEETON

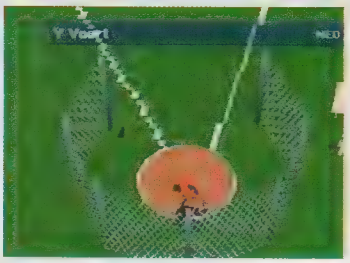
Joskus jaksaa hyvinkin pelata puolivillaisia kopiorityksiä kunnollisia jatko-osia odotellessa. Koko SNES:n elinajan odotin Konamin jatko-osaa *Track & Field II*:lle, maailman parhaalle urheilupelille. Sitä odotellessa olen pelannut kaikenkarvaisia korvikepelejä ja yrittänyt löytää niiden hyvät puolet - mikä ei aina ole ollut niin helppoa.

International Track & Field ilmestyy tuota pikaa ja odotus on kohta ohi. Siksi tuntuukin jotenkin tarpeettomalta pelata *Olympic Summer Games*in kaltaista peliä, joka ei yllä lähellekään Konamin mestariteosta. Siksi en aiokaan tuhlata aikaani *Olympic Summer Games*in parissa, vaan odotan suosiolla pari kuukautta, kunnes saan näppeihini viime vuosikymmeneltä asti odottamani pelin.

SUMMER ATLANTA 1996

Skeet-ammunta.

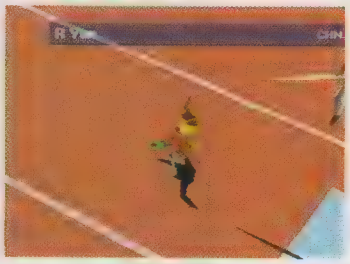
100 metriä.


Kiekko.

Korkeushyppy.

Seiväshyppy.

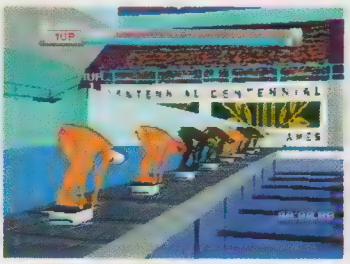
Kolmiloikka.


Keihäänheitto.

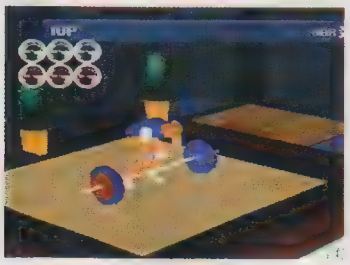
400 metriä.

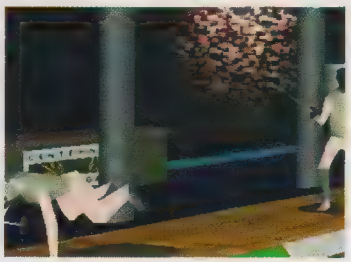
Pituushyppy.

Moukari.


Uinti.

Tarantino.


Painonnosto.


Miekkailu.

Jousiammunta.

GRAFIIKKA 73
Paksut ja kulmikkaat polygonit antavat epäsiistin vaikutelman.

TUNTUMA 81
Vanha, hyväksi havaittu nakuta-kunnes-tipahdat -metodi toimii niinkuin pitääkin.

YHTEENSÄ
Keskinkertaiset olympiadit.

ÄÄNET 74
Riemuitseminen ja rasittavat selostajat ovat OSG:n ainoaa antia.

HAASTE 74
Kaikkien 15 lajin opetteluun vierähtää aikaa, mutta jotkut niistä ovat liian työläitä.

76

LUONNE — **Toiminta/Strategia**
JULKAISIJA — **Ocean**
JAKELU —
MYYNNISSÄ — **Lokakuu**
PELAAJIA — **1-16**
PELIMUISTI — **Salasana**
KOKO — **16 MBit**
MUUTA — **Myös PlayStationille**

Worms on lyhyesti sanottuna Lemmingsin ja Street Fighter II:n risteytys.

Splat, splat, spalt! Matoruumiita tulee haipakkaan tahtiin ja jaokkeet senkun lentelevät. Aargh!

Worms kuuluu ehdottomasti niihin peleihin, joita tulisi pelata kavereiden kanssa. Käden ulottuville kunnon varasto juomaa, napostelta-vaa sekä nippu kavereita ja sitten vaan matomet-sälle.

Normaalisti kastematoihin ei juurikaan kiinnitetä huomiota, jollei niitä sitten käytetä kalansyötteinä. Mutta Wormsin madot ovat erilaisia. Näillä tikapuuhermoisilla nimittäin on jotain, mitä muilta madoilta puuttuu: asearsenaali. Ja raskas sellainen! Reippaaseen retkivarustukseen kuuluu mm. kivääreitä, miinoja, kranaatteja, dynamiittia, sinkoja ja täsmäohjuksia. Vade retro, rastaiden sukukunta!

Aseet ovat kuitenkin vain väline voiton tiellä, sillä Worms on ennen kaikkea strategiapeli. Ammuskelun ohella on hyvin tärkeää esimerkiksi osata käyttää erilaisia maastoja hyödykseen. Madothan osaavat kaivaa käytäviä, joita pitkin pääsee näppärästi vihollisen selustaan - mikäli geologinen tutkimus on tehty oikein. Tuulen suunta ja voimakkuus saattavat olla tärkeitä tekijöitä ammuskelussa. Fiksu mato tutkii taistelukentän tarkemmin kuin sodan suuri mestari Lao-Tzu ennen kuin siirtää viholliset esi-isien luokse.

Pelissä on neljä keskenään taistelevaa matojoukkuetta, joissa kussakin on neljä julmaa ja jaokkeista taistelijaa. Voittaja on se joukkue, joka onnistuu juonittelemaan kaikki muut osastot manan maille.

Worms kuuluu ehdottomasti niihin peleihin, joita tulisi pelata kavereiden kanssa. Käden ulottuville kunnon varasto juomaa, napostelta-vaa sekä nippu kavereita ja sitten vaan matometsälle. Sen paremmaksi ei pelaaminen juurikaan voi tulla!

LEMMINGSIEN PAHAT SERKUT

Minä kuulun siihen yhä harvalukuisemmaksi käyvään ihmisrymään, joka on sitä mieltä että Lemmings on ihan oikeasti hauska peli. Saan suurta nautintoa siitä, kun juoksen kilpaa kellon kanssa ja leikin jumalaa päättämällä kuinka monta älyttömästi kipittävää sopulia saan pelastettua. Puolen tunnin pelaamisen jälkeen omituisia asioita alkaa tapahtumaan päässäni. Minusta tuleekin paha jumala, ja sen sijaan että pelastaisin kaikkivaltiaan käteni voimalla älyttömiä olioita johdatan ne toinen toistaan kaameampiin kuolemiin. Lopulta olen niin verenhimoinen, että paimennan kaikki sopulit aitaukseen ja räjäytän koko sakin ydinlatauksella.

Minun taipumuksillani varustetulle lemmingspelaajalle Worms on mukava yllätys. Asetelma on hyvin samanlainen kuin lemmingsissä: ötököitä uhkaa kaamea kuolema. Wormsissä ötökät vain eivät ole yhtä tyhmiä ja avuttomia kuin lemmingseissä, päinvastoin, wormsit ovat psykoottisia ja korviin asti aseistettuja. Ja jostain syystä se viehättää minua suuresti.

Yhtäläisyyksiä Lemmings-peleihin on mm. se, että miljööt ovat hyvin saman näköisiä ja kello alkaa tikittämään kummassakin heti kun painaa starttinappulaa. Kaikki muu sitten onkin erilaista.

Tohtori Willi 89

Wormsissa täytyy pitää mielessä monta asiaa jos aikoo pärjätä.

MORTAL LEMMINGS

Originaalia ja erilaista - sellainen on aina tervetullutta pelimaailmaan. Psygnosis ei ikävä kyllä saanut Lemmings-ideaa kehitettyä eteenpäin Lemmings II:n jälkeen (Lemmings 3D oli hyvä idea, mutta toteutus jäi tökkimään). Siksi on hyvä, että joku otti ajatuksen haltuunsa ja jatkoi siitä mihin Psygnosis lopetti.

Wormsissa päähenkilöinä on mukavia pikkuotuksia (kastematoja sopulien sijasta), jotka on aseistettu ankarasti ja jotka ovat sekä ilkeitä että väkivaltaisia. En mene väittämään, että Worms olisi parempi kuin Lemmings, mutta se on parasta mitä tässä genressä on tapahtunut vuosiin. Ja virkistävää vaihtelua niille, joiden mielestä Lemmigsit ovat turhan nössöjä.

Tommi 86

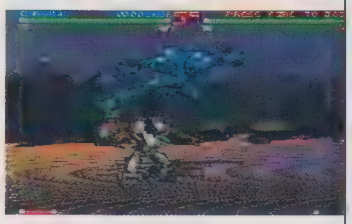
Worms, eli madot ensimmäisellä kotimaisella. Tässä tapauksessa eivät kyseessä ole lempeät pihanurmen möyhentäjät, vaan verenhimoiset maanikot, jotka ampuvat kaikkea mikä liikkuu.

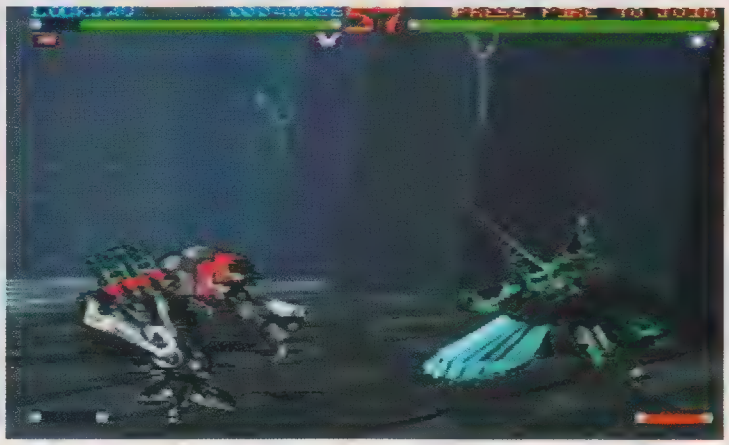
Worms

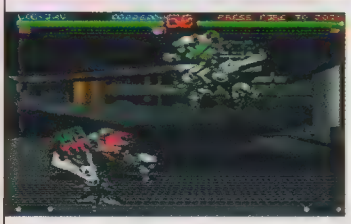
GRAFIIKKA 79	TUNTUMA 90	YHTEENSÄ
Ei ole pelin vahvimpia puolia.	Hiukan hankala ohjaus, kuten kaikissa PC-käännöksissä. Muuten peliin pääsee helposti mukaan ja se on erittäin viihdyttävä.	Ei sovi aivan täysipäisille yksilöille. Muille äärimmäisen hauskaa ajanvietettä. **87**
ÄÄNI 82	HAASTE 85	
Ehkä ei myöskään pelin vahvimpia puolia.	Piisaa pitemmälle jos vastustajat ovat lihaa ja verta. Koneen kanssa vähän tylsää pitemmän päälle.	

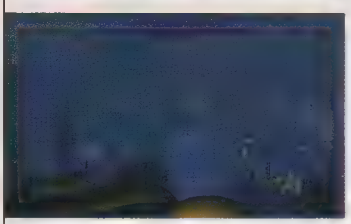
LUONNE — **Beat 'em up**
JULKAISIJA — **Acclaim**
JAKELU
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI
KOKO — **CD**
MUUTA — **Myös Saturnille**

Mirage ei ole onnistunut parantamaan edes edellisen osan surkeaa grafiikkaa.









Vastustajia löytyy pilvin pimein, mutta silti ne kaikki hakkaa alle tunnissa.

Rähmäkäpäläkin pelaaja selvittää tiensä pulttikasojen läpi alle tunnissa.

RESURRECTION — RISE 2

Acclaim on mukana muodissa julkaisemalla jatko-osia beat 'em upeille. Tällä kertaa elvytetään ruosteisia karate-robotteja.

Ja jälleen kerran saamme jatko-osan beat 'em upille. Eipä tarvitse pelitalon vaivata itseään uusilla hahmoilla tai uudella tarinalla. *Rise of the Robotsin* metallipäät on herätetty uudelleen keinotekoiseen elämään pelissä *Resurrection - Rise 2*.

TÄMÄKÖ ON PLAYSTATION?

Ensimmäinen isku ikeniin tulee kun näkee grafiikan. Onko tämä muka PlayStation? Näyttää enemmän SNES:ltä. Ulkoasu ei todellakaan ole PlayStation-pelien tasoa.

No, peli on aina enemmän kuin ulkokuorensa. Paitsi tällä kertaa. Accalaim ei ole onnistunut parantamaan haastetta eikä hupiakaan ole lisätty. Rähmäkäpäläkin pelaaja selvittää tiensä pulttikasojen läpi alle tunnissa. Jos ei halua hävitä ainuttakaan erää, niin voi tehdä näin: valitsee Necroborgin, pitää ohjauksen taaksepäin ja nakuttaa iskunappia. Jokainen vihollinen katoaa savuna ilmaan alta aikayksikön.

TYLSIÄ SPESIAALEJA PERSOONATTOMILLE ROBOTEILLE

Spesiaalitkaan eivät ole järin vaikeita. Ryun kuuluisa tulipallokombinaatio toimii monien robojen kohdalla. Plussaa tulee siitä, että spesiaalit ovat helposti toteutettavia, mutta miinukselle mennään jälleen niiden määrässä. Kaksi spesiaalia per persoona on liian vähän.

Sekään ei innosta, että kyseiset spesiaalit ovat melkein kaikilla hahmoilla samanlaiset. Lopputulos on se, että pelaaja valitsee vahvimman hahmon, peruuttaa lähimpään nurkkaan ja rätkii vastustajan pirstaleiksi turvalliselta etäisyydeltä.

Pelin peltikalsarit ovat kummallisen persoonattomia. Robotit ovat elottomia olentoja, eikä sellaiseen voi samaistua kuten lihaa ja verta oleviin sankareihin, kuten Ryuhun, Rungoon tai Mongoon.

KALSEA KÄYTTÖOHJE

Jos ei ikävänpito vieläkään riitä, niin aina voi sukeltaa Resurrectionin käyttöohjeisiin. Vihkosen sivuista kaksi on omistettu hilpeälle taustakertomukselle. Lyhykäisyydessään se menee näin: Cyborg on jälleensyntynyt. Tarina on raskasta tieteiskirjallisuutta, jossa vilisee robotteja, viruksia, Electrocorp Company, robottivallankumous, vastalääke ja muuta robotisoitua höttöä.

Vihkosesta löytyy myös kaksi sivua, joilla kaikkien robottien spesiaalit esitellään (kaksi per kapine). Samaan hengenvetoon pelaajaa varoitetaan siitä, että esittelyssä ovat kaikki 18 tunnettua robottia. On siis olemassa suuri vaara, että niitä löytyy pelin aikana lisää.

VANHA QUEEN

Ainoa ilon aihe on se, että pelistä löytyy Queen-kitaristi Brian Mayn musiikkia. On suuri askel eteenpäin, että pelitalot palkkaavat "oikeita" muusikoita tekemään pelien musiikit. Musiikki kuulostaa sitä paremmalta, mitä ammattimaisempi mies sitä on tekemässä. Koskettimiensa ääreen jämähtäneet datanörtit eivät koskaan ole osanneet luoda kunnon pelimusiikkia.

Ikävä kyllä Brian May sai epäkiitollisen tehtävän kirjoittaa musiikkia juuri tähän peliin. Vaikka musiikki onkin onnistunutta, niin se ei riitä korjaamaan koko muun pelin tekemiseen osallistuneen joukon lyhytnäköisyyttä pelintekemisen vaikealla saralla.

HYVÄÄ YÖTÄ

Juuri kun luulimme niiden hävinneen ikiajoiksi, *Rise of the Robots*in robotit ja kyborgit putkahtavat takaisin uudessa beat 'em up-orgiassa *Resurrection -Rise 2*. En sano mitään siitä, kuinka hyvä idea oli tehdä jatko-osa flopille, mutta sen jatko-osan puutteista voisin vaahdota vaikka kuinka pitkään.

Acclaim tuntuu aliarvioivan TV-pelaajia todella pahasti. Miksi he muuten olisivat julkaisseet pelin, jonka grafiikka olisi ollut keskinkertaista SNES:lläkin, ja joka sitä paitsi on naurettavan helppo selvittää? Kohtalaisen hyvä ohjaus on laiha lohtu.

Pelin musiikki on hyvää, hienoa että vanha Queen-legenda Brian Maykin on saatu pelimusiikkia kirjoittamaan. Mutta eihän kukaan osta peliä sen musiikin tähden. Tavallinen musiikki-CD on halvempi ja parempi.

John 19

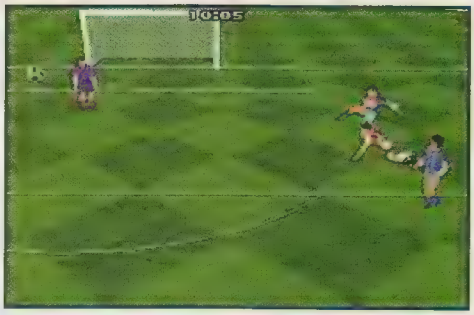
HUONOAKIN HUONOMPI

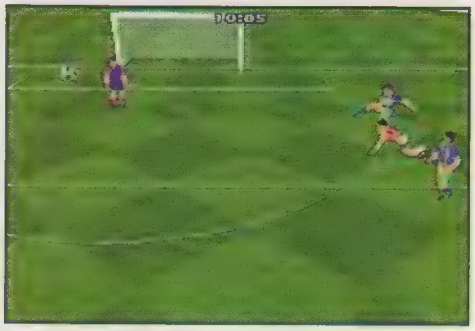
Tiesin jo ennestään, että Johnilla on surkea musiikkimaku, mutta jätetään henkilökohtaisuudet ja hypätään suoraan tähän surulliseen pelinrääpäleeseen. Rise 2 on hyvä esimerkki siitä, kuinka peliarvosteluja lukematta voi vahingossa viskata pennosensa Acclaim-nimiseen kaivoon. Heti pelin alussa verkkokalvot alkavat ritisemään: grafiikka on SNES-pelien tasoa. Mikään ei ole parantunut sitten edellisen osan. SNES:n *Rise of the Robots* oli huono. *Rise 2* PlayStationilla on vielä huonompi. Kuulostaa mahdottomalta yhtälöltä, mutta niin se vain on! Lopuksi haluan antaa tälle löysälle kuralle yhden kunnianosoituksen: huonoimmat pisteet, mitä olen ikinä yhdellekään pelille antanut.

Tohtori Wiili 18

GRAFIIKKA 31	TUNTUMA 50	YHTEENSÄ
32-bittisen koneen grafiikaksi hämmentävän ala-arvoista.	**Ohjaus on sopivan helppo, mutta se ei auta tippaakaan.**	**SNES:n Rise of the Robots oli parempi. Revi siitä sitten huumoria.**
ÄÄNET 88	**HAASTE 15**	**19**
Rise 2:n parasta tarjontaa. Paljon rankkoja biisejä.	**Liian helppo ja liian ikävä. Jaa jotain positiivista? Hyvä unilääke.**	

LUONNE	Urheilu
JULKAISIJA	Gremlin
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PRLAAJIA	1 – 4
PELIMUISTI	Muisti
KOKO	CD
MUUTA	





Gremlinin Actua Soccer julkaistiin jo jonkin aikaa sitten. Jalkapallon EM-kisojen myötä se ilmestyi uudelleen, tosin sovitettuna versiona.

Euro '96

Jalkapallon EM-kisat olivat ja menivät. Vuoden suurin jalkapallotapahtuma järjestettiin Englannissa, ja samasta maasta tulee virallinen EM-futispeli Euro '96. Lisenssin onnistui kaappaamaan Gremlin, joka sovitti Actua Soccerinsa uudeksi Saturn-peliksi.

Actua Soccerin me arvostelimme jo numerossa 4/96, mutta silloin pelille ei herunut kovin korkeaa arvosanaa. Suurin ongelma oli pelituntuman puute, ja sitä on euroversiossa yritetty paikata. Gremlinillä ei ollut kovin paljon aikaa. Kahdessa kuukaudessa heidän piti koodata kaikki kisoihin osallistuvat joukkueet, parantaa pelituntumaa ja luoda kokonaan uusi Saturn-peli. Valmis peli ilmestyi kaksi ja puoli kuukautta myöhemmin, ja täytyy myöntää että Gremlin on onnistunut tehtävässään.

Tässä pelissä intro ei syö CD:n tilaa - pelkkä otsikkoruutu paljastaa mikä levy koneessa on. Vaikuttaa vähän simppeliltä kun ajattelee mikä potentiaali EM-jalkapallokisoissa olisi. Valikot näyttävät samoilta kuin ennenkin, mutta joukkuetta valittaessa löytyy paljon muutoksia. Mukaan on tullut uusia maita samalla kun vanhoja on tiputettu pois. Ei realismissa sinällään mitään vikaa ole, mutta vanhatkin joukkueet olisi voinut jättää mukaan, ikään kuin varjo-EM- kisoihin. Joukkueita on kuitenkin sen verran, että jokainen löytänee niistä sopivan. Toivottavasti Suomenkin joukkue pääsee seuraavaan, Euro 2000 -peliin mukaan...

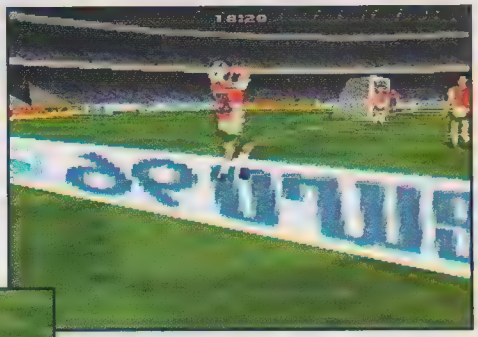
No entäs se pelituntuma? Pelituntuma on parantunut roimasti. Ehkä parantuminen johtuu pelkästään Saturnista, vaikka pistääkin epäilemään, että Gremlinillä on paranneltu Actua Socceria jo sen ilmestymisestä lähtien. Pelaajat liikkuvat paljon sulavammin ja uskottavammin kuin aiemmin, kamerat toimivat paremmin ja direct touch -toiminto pelaa niin kuin sen pitäisikin. Koko peli tuntuu paljon viimeistellymmältä kuin Actua Soccer.

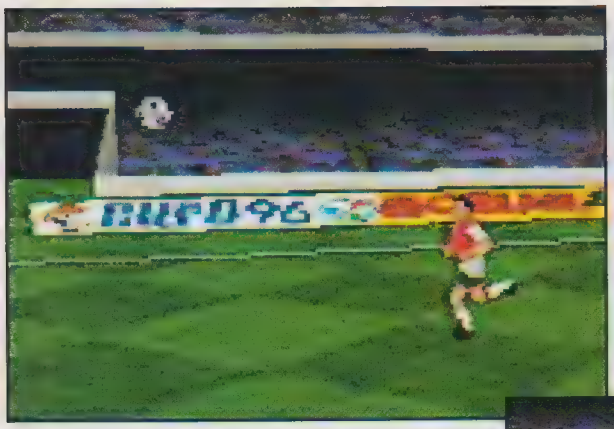
Euro '96:n olemassaolo perustuu siis jalkapallon EM-kisoihin vuonna 1996. Oikean turnauksen tapaan konsoliversiossakin pelataan neljässä lohkossa, neljä joukkuetta per lohko. Pelata voi joko aidon kaavion mukaan tai satunnaisesti valitussa järjestyksessä. Pelaajat on ohjelmoitu pienimpiäkin detaljeja myöten, ja samplattu Barry Davies tunnistaa heidät kaikki.

Gremlin on onnistunut jalostamaan tylsänpuoleisesta ja steriilistä Actua Soccerista mukaansatempaavan ja jännittävän EM-jalkapallopelin. Euro '96 loistaa kaikessa missä Actua Soccer jäi kilometrin maalista, ja oikean turnauksen käyttäminen taustateemana tekee pelaamisesta entistäkin mielenkiintoisempaa. Euro '96n avulla voi vaikka nostaa Tsekin ohi Saksan loppuottelussa...

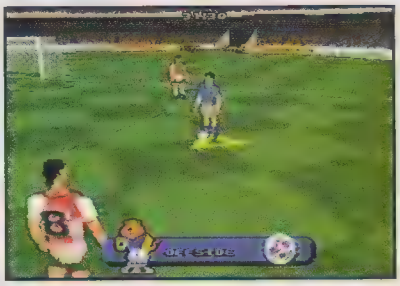
Vaikka Euro '96 muistuttaakin ulkonäöltään Actua Socceria, niin Gremlin on silti onnistunut parantamaan alkuperäistä konseptia niin paljon, että lopputulos tuntuu täysin uudelta peliltä.

Koko peli tuntuu paljon viimeistellymmältä kuin Actua Soccer.





Euro '96:sta löytyvät kaikki Englannin kisoissa mukana olleet joukkueet. Englannin joukkueen kannalta nolosti päättyneet kotikisat voi muotoilla uuteen uskoon. We aren't the champions...



Kamerakulmat ovat Actua Soccerin perintöä, mutta pelituntumaa on parannettu ja mukaan on tullut uusia joukkueita.

NÄIN SEN PITÄÄKIN MENNÄ

Saadessani Euro '96:n kouraani en ollut mitenkään erityisen innostunut arvostelemaan sitä. Odotin näkeväni Actua Soccerin, johon on ympätty uusia pelaajia. Ensimmäisen matsin jälkeen jouduin muuttamaan mielipidettäni täysin. Euro '96 on periaatteessa vain edelleen kehitetty Actua Soccer, mutta kehitys on ottanut stadionin mittaisen askeleen! Vaikkei Gremlin olekaan muuttanut peliä kovin dramaattisesti, niin nykyinen versio tuntuu täysin uudelta peliltä. Siitä löytyy se, mikä Actua Soccerista puuttui tyyten: pelituntuma. Kenttäpelaajat liikkuvat sulavasti ja nopeasti, kentän näkee kunnolla ja direct touch -toiminnot tekevät spesiaaleista helppoja. Kaikkia törkeitä temppuja ei Adidas Power Soccerin tapaan voi tehdä, mutta se ei haittaa yhtään, sillä itse jalkapallopeli tempaa kokonaan mukaansa.

Euro '96:n huono puoli on se, ettei Suomen joukkue ole mukana, mutta se taas on maajoukkueen eikä Gremlinsin vika. Valinnanvaraa löytyy silti Italian ja Skotlannin joukkueista aina kisojen yllättäjään, Tsekin joukkueeseen asti. Actua Soccer on muuttunut Euro '96:ksi, ja vaikka kisat Englannissa loppuivatkin jo kuukausi sitten, niin minulta ne eivät ole ohi vielä pitkään aikaan.

Niko 92

ACTUAA PAREMPI

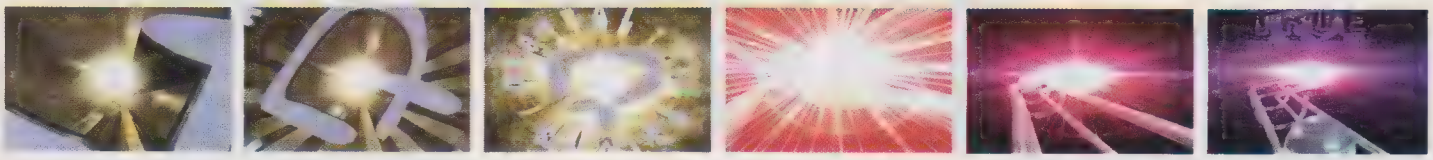
Actua Soccer on alkanut maittaa minulle paljon paremmin kuin pari kuukautta takaperin, jolloin se julkaistiin. Euro '96 on selvästi parempi, ja huomaa selvästi, että Gremlinillä on ollut enemmän aikaa pelin viimeistelyyn. Olen aina suosinut oikeita turnauksia keksittyjen sijaan, ja ainoa harmistuksen aihe on se, että Suomen maajoukkue ei vieläkään päässyt jalkapallon EM-kisoihin. Euro '96 on kuitenkin huolella tehty ja viihdyttävä peli, ja Saturnin omistajien kannattaa tutustua siihen tarkemmin, koska Adidas Power Socceria ei Segan 32-bittiselle ole tulossa.

Topi 88

LUONNE — **Flipperi**
JULKAISIJA — **Ocean**
JAKELU —
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
KOKO — **CD**
MUUTA — **Myös Saturnille**

Flipperi ei tunnetusti ole mikään olohuoneessa pelattava peli, vaan sitä lähdetään pelaamaan pelihallien savusumuun. Digital Illusions on toista mieltä ja tuo höystämisen jalon taiteen digitaaliseen ympäristöön.

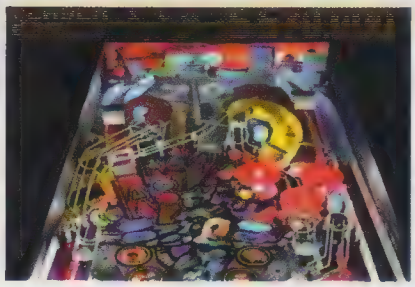
TRUE PINBALL



PlayStationin True Pinball -CD:llä on neljä erilaista flipperiä. Kaikissa on erilaiset teemat, rampit ja muut viritykset. Useamman pöydän ahtaminen samalle levylle on loistava idea. Pöydät ovat värikkäitä ja hyvin suunniteltuja.

TV- ruudusta huolimatta tunnelma on kolmiulotteinen, ja jos sattuu jossain välissä ehtimään, niin pelin kulkua voi tarkastella eri kulmista aitoon flipperityyliin.

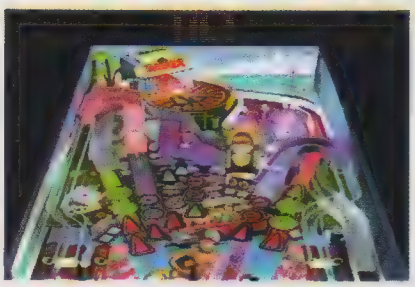
Law N' Justice



Judge Dredd -tyylinen futuristinen flipperi. Pallojen hyvin tähdätyillä osumilla passitetaan roistoja eristyskuutioihin, estetään pyromaaneja tekemästä tihutöitään ja kuritetaan huumekauppiaita. Ideana on pelata eri moodien läpi ja päästä megapisteitä jakelevaan Final Arrestiin.

Taustateemastaan huolimatta Law 'n Justice on yksi vähiten tapahtumarikkaita True Pinballin pelejä. Vauhtia tosin riittää yhtä paljon kuin Extreme Sportissa.

Babewatch



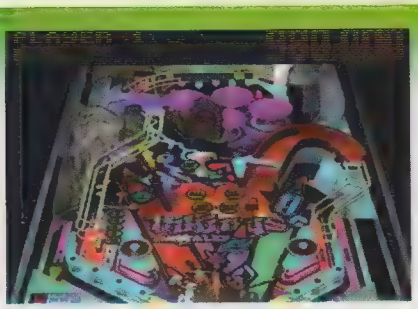
Kuten nimestäkin voi päätellä, kyseessä on Baywatchin flipperimuunnos. Tarkoituksena on iskeä naisia, mikä onnistuu vain tekemällä machoja asioita. Testosteronin huumassa leikitään autolittaa, pelataan kasinolla, surffataan, hotkitaan hampurilaisia ja kanniskellaan miehekkäitä kapineita kuten aurinkolaseja ja pesäpallomailoja. Kaikki tasot selvitettyään pääsee Babe Hunting Modeen rentoutumaan ja pisteitä keräämään.

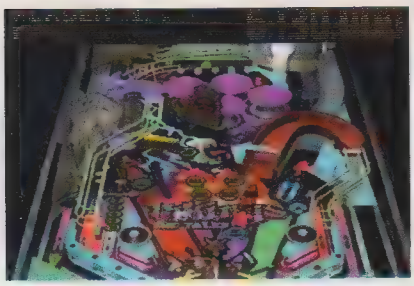
Babewatch on hitaanpuoleinen, muttei silti huono. Tekemistä ja tutkimista riittää, eikä hyvien pisteiden kerääminen ole ihan helppo juttu.

Extreme Sports

Tämän pöydän ääressä pääsee kaikkien adrenaliini-narkkareiden suosikkiurheilulajien pariin. Pöydän tasot ovat nimeltään Iron Man Race, Free Fall, Cliff Diving, Off-Pist, Bungee Jumping ja Speed Climbing. Niistä selvittyään pääsee yrittämään huippupisteitä Extremist Modeen. Hengästyttävän vauhdikas peli, jossa tapahtuu koko ajan. Lisää plussaa tulee vaihtelevuudesta.

Useamman pöydän ahtaminen samalle levylle on loistava idea.





Vikings

Vikings on selvästi True Pinballin työstetyin peli, sillä vaihtelua riittää. Pelistä löytyy sekä monen pallon vaihtoehtoja että paljon muuta mukavaa. Tasojen teemat ovat reippaan viikinkiteeman mukaisia: ryöstämistä ja tuhoamista. Täältä löytyy myös koko CD:n ainoa videokenttä. Viisi maata ryövättyään ja videokentästä selvittyään pääsee yrittämään huippupisteitä viikinkijumalien kunniaksi. Skandinaavisen mytologian käyttämisen ymmärtää, kun kuulee mistä Digital Illusions tulee - kyseessä on ruotsalainen ohjelmointiporukka.

KOLIKKOPELIHALLI OLOHUONEESSA

Flipperi on yksi hauskimpia huvittelutapoja. Olen aina ollut lujasti sitä mieltä, että flipperi kuuluu kolikkopelihalleihin ja että sen täytyy olla iso arkku, josta löytyy neljä jalkaa ja paljon ramppeja. Mutta maailma muuttuu.

Digital Illusionsin True Pinball saa minut toisiin aatoksiin. Tuntitolkulla pelattuani joudun tunnustamaan, että digitaalinen flipperikin voi olla hauska. Levyltä löytyy sitä paitsi neljä erilaista pöytää, joista yksi on ylitse muiden - nimittäin Vikings. Jos kaikki neljä pöytää olisivat olleet yhtä laadukkaita, niin True Pinball saisi huippupisteet. Nyt se saa vain hyvät pisteet.

John 85

RUOTSALAISTEN SAIPPUAOOPPERAA

Täytyy tunnustaa, etten pidä flipperistä niin tietokone- kuin konsolipelinäkään. Koko idea tuntuu ääliömäiseltä. Ovathan Digital Illusionin heebot Ruotsin tunnetuimpia ohjelmoijia ja näyttäähän True Pinball komealta, mutta mitäs sitten? Olen jyrkästi eri mieltä Johnin kanssa siitä, että flipperi sopii PlayStationille. Flipperin konvertoiminen digitaaliseen muotoon kuulostaa yhtä kiihottavalta kuin virkkaussimulaattori Pentiumilla. True Pinballista saa jokainen tietenkin muodostaa oman mielipiteensä, mutta minusta se muistuttaa ruotsalaista saippuaoopperaa.

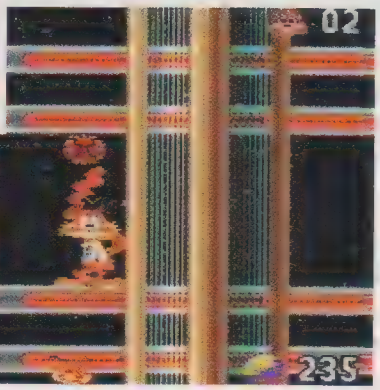
Martti 70

GRAFIIKKA 81	**TUNTUMA** 84	**YHTEENSÄ**
Mukavan kolmiulotteinen tunnelma ja harvinaisen siisti intro.	Kuinka vaikeaa flipperin pelaaminen voi olla?	**Digitaaliflipperien terävintä kärkeä.**
ÄÄNET 75	**HAASTE** 87	**82**
Vaihtelevat pöydästä riippuen. Välillä hyviä, välillä huonoja tehosteita.	Aina voi tehdä vielä paremman tuloksen...	

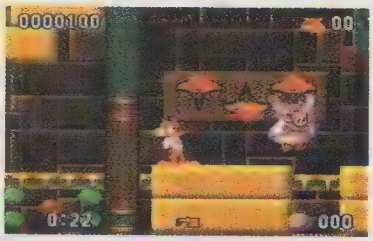
LUONNE — **Tasoloikka**
JULKAISIJA — **Accolade**
JAKELU — **UK Import**
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Salasana**
KOKO — **16 MBit**
MUUTA —

Bubsy

Bubsy on täällä taas, mikäli se ketään kiinnostaa. Lieneek kehitystä tapahtunut sitten hivenen ramman ykkösilveksen vai onko kakkonen samaa köpelöä tasoloikkasilkkoa?



Hiiulihei, näin sitä mennään! Bubsyn lentoretki on pelin ainoa asia, joka on melkein onnistuntut.



Bubsylla lienee kyllä jonkilainen syntymästä saatu aivovaurio, koska se virnuilee kuin hangon keksi koko pelin ajan. Minua kyllä itkettäisi olla päähenkilönä näin huonossa pelissä.

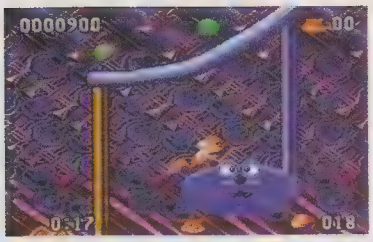
Pelituntuma ei oikein tunnu kiinnostavan Accoladea. Bubsyssä ei yleisesti ottaen ole lainkaan pelituntumaa

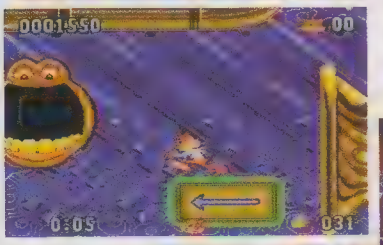
Bubsy II:lla ei ole montakaan lupausta lunastettavana; kun tarkemmin ajattelee niin ei oikeastaan yhtään. Edeltäjäänsä, *Bubsy The Bobcatia,* huonompi se nimittäin ei voi olla.

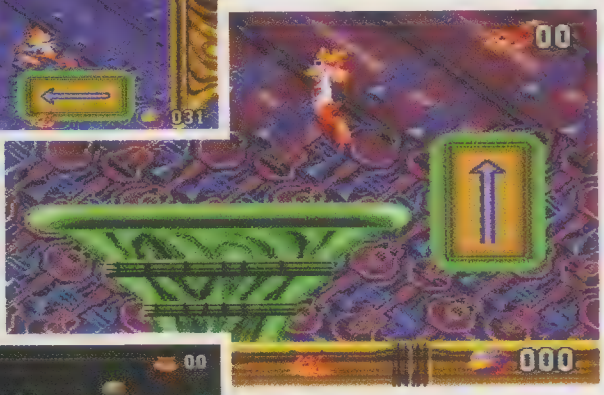
Bubsy The Bobcat oli amerikkalaisten vastaus japanilaisten tasoloikkasankareille, ja juuri siinä se eniten mättikin. Vertailukohtina pidettiin koko ajan Sonicia ja Mariota ja unohdettiin että olisihan sitä voinut kehittää jotain ihan omaakin. Ensimmäistä Bubsy-peliä tuupattiin markkinoille megalomaanisella mainostraktorilla. Pelitalo Accoladen mukaan Bubsy oli "kovempi kuin Mario ja nopeampi kuin Sonic". Lopulta Bubsy oli vain älyttömän suuri. Muistia meni vasemmalta ja oikealta, eikä se sittenkään meinannut riittää.
Bubsy ei syö muistia siksi, että peli olisi laadukas, hieno tai siinä olisi käytetty edistyksellistä tekniikkaa, vaan siksi että kissanrahjus syytää suustaan koko ajan toinen toistaan tyhmempiä puheita. Accolade ei ole viitsinyt nähdä vaivaa luodakseen hyvän pelin, vaan menee siitä mistä aita on matalin - pläjäykset ovat myyntikikoista halvimpia ja huonoimpia.

Minun on vaikea ymmärtää miksi Accolade vaivautui tekemään seuraajan Bubsylle. Ensimmäinen oli niin totaalinen mahalasku, että luulisi talon tajuavan uskottavuuden olevan mennyttä. Eikä Bubsy II kyllä nosta yhtiötä suosta. Grafiikka on kammotavaa, värit musituttavat elävästi viime vapun oksennusta ja hahmot ovat RUMIA.

Bubsy II on peli, josta tulee murheelliseksi. Se on niin uskomattoman huono, että sitä alkaa väkisinkin sääliä pelintekijöitä: niin mielikuvituksetonta ja leipääntynyttä sakkia saa etsiä.







Musiikista tulee päänsärkyä ja synkronointi Bubsyn liikkeiden kanssa on täysin olematonta. Tunnelmaa yritetään luoda sillä, että kun ilvespolo juoksee, hyppää tai syöksyy lentsikallaan musiikin tempo tuplaantuu psykoottiseksi piipitykseksi ja sitten kun akti on ohi, tempo taas laskee. Vau!

Pelikontrolli on surkea. Bubsy sinkoilee ympäri kenttää täysin holtitta. Nappeja ei juurikaan tarvitse painella, Bubsy-boy hoitaa suurimman osa liikkumisesta ihan itse.

Radat ovat erittäin vaikeaselkoisia. Välillä saa tehdä töitä ihan tosissaan, että tietää mistä on tulossa ja mihin menossa, ja useimmiten hahmottaminen on täysin epätoivoista.

Ensimmäinen kenttä on olevinaan jossain itämailla. Taustalla vinkuu Accoladen käsitys kääreemlumoojamusiikista ja pahisosastolle on sijoitettu alastomia tanssijaukkoja (?!) ja määkivä lammas (?!?!??). Kenttä on täynnä ovia, joista ei pääse mihinkään(!).

Bubsy II on peli, josta tulee murheelliseksi. Se on niin uskomattoman huono, että sitä alkaa väkisinkin sääliä pelintekijöitä: niin mielikuvituksetonta ja leipääntynyttä sakkia saa etsiä. Bubsy II:ssa toimii vain yksi asia: se on todella haasteellinen . Täytyy nostaa hattua sille, joka jaksaa pelata tätä kuvatusta edes ensimmäisen radan loppuun asti.

EI MITÄÄN

En ostaisi tätä peliä vaikka minulle maksettaisiin. Bubsy on täysin tyylitön ja alta kaiken arvostelun. Pidän tälläisten pelien tekemistä henkilökohtaisena loukkauksena.

Peli ei ole jännittävä tai hauska. Se ei ole mielenkiintoinen tai haastava. Se ei ole hyvännäköinen. Se ei kuulosta hyvältä. Pelituntumaa ei ole lainkaan. Edes hahmot eivät ole söpöjä. Sillä ei ole funktiota. Siinä ei ole mitään.

Loviisa 41

HYVÄ ILVES! (NOT!)

Luulisi, ettei pelitaloilla ole enää varaa julkaista näin huonoja tasoloikkapelejä. Accoladessa taitaa olla meneillään pahemman luokan aivovuoto, kun eivät tämän parempaa saa aikaan. Onneksi kohta on aika Marion ja Sonicin nousta jälleen tuhkasta ja silloin väärät profeetat (siis esim. Bubsy) varokoon pikseleitään.

Bubsy II:ssa ei ole mitään, mikä ei olisi läpikotaisin hirveää. Toivottavasti Accolade ei enää nöyryytä itseään lisää ja tuupaa markkinoille Bubsy 3D:tä. Hyh!

Minna 25

GRAFIIKKA	69	TUNTUMA	25	YHTEENSÄ
Rusinapuuroa (palanutta).		Aiheuttanee epilepsiakohtauksia herkimmille.		Tapporahaa Bubsystä!

ÄÄNET	72	HAASTE	43	
Onkohan Bubsyn liikkuminen tarkoituksella valmiiksi ohjelmoitu?		Piilevä.		**38**

LUONNE	**Strategia**
JULKAISIJA	**Sony**
JAKELU	**Computer 2000**
MYYNNISSÄ	**Heinäkuu**
PELAAJIA	**1**
PELIMUISTI	**Muistikortti**
KOKO	**CD**
MUUTA	

Aquanaut's Holiday ei ole ihan tavallinen peli. Vaihtoehtoja on periaatteessa kaksi: pelaaja voi joko tutkia meren salaisuuksia sukellusveneellä tai rakentaa riutan, jossa kalojen ja muiden merielikoiden kelpaa uiskennella. Riuttaurakka on mielenkiintoisempi vaihtoehto.

Pelaajalla on kaikuluotain, jolla voi kommunikoida meren alkuperäisasukkaiden kanssa. Masiinasta lähtee neljä erilaista ääntä. Äänillä voi joko pelotella vastaantulevia otuksia tai saada merenelävät iloisiksi ja ystävällisiksi. Ääniä voi myös yhdistellä, ja sitä kannattaa myös kokeilla. Jotkut vastaantuiljoiden reaktiot ovat näkemisen arvoisia.

Juttu kuulostaa tylsältä näin paperilla selitettynä, mutta uskokaa pois, tuntuu tosi hienolta kun pitkällisen kokeilun jälkeen saa delfiinin loikkaamaan komeasti tai kaskelotin laulamaan mukana.

Kun tutkimusten aikana löytyy paikka, johon haluaa palata uudelleen voi meren pohjaan jättää luotaimen, eli siis vedenalaisen poijun. Pelin aikana voi koska tahansa palata poijun merkkaamaan paikkaan. Poijujen ripottelu helpottaa luomaan kokonaiskuvaa meren

Lhalla olevista kuvista näkee kuinka riutta rakennetaan. Suurennuslasilla voi katsella, kuinka kalaparvet kasvavat riutan mukana.

Tarkoituksena on rakentaa seesteinen turvapaikka, jossa kalat ja äyriäiset ja pyöriäiset ja koralli ja kaikki muu meren elollinen osasto kasvaa ja voi hyvin.

äärettömistä aavoista.

Merentutkimus on alkusoittoa varsinaiselle tehtävälle. Kun on tarpeeksi tutkinut valtameren ekosysteemiä ja sen toimintaa voi ryhtyä oikeisiin hommiin eli rakentamaan riuttaa. Tarkoituksena on rakentaa seesteinen turvapaikka, jossa kalat ja äyriäiset ja pyöriäiset ja koralli ja kaikki muu meren elollinen osasto kasvaa ja voi hyvin. Mitä paremmin riutan on rakentanut, sitä nopeammin alueelle muuttaa uusia lajeja ja sitä paremmin kaikki vanhat voivat. Riutalla elävien lajien laadun voi valita siinä vaiheessa kun aloittaa rakennustyöt. Riutta kootaan erilaisista paloista, joissa yksi muuttuja on väri. Tietyt lajit pitävät siitä, että eri värit ovat piukasti yhdessä, toiset taas siitä, että väripinnat ovat yksinkertaisia. Rakennuspalikoita kertyy pelaajalle merentutkimusvaiheessa, eli siis mitä enemmän on tutkinut, sitä enemmän ja sitä isompiapaloja. Pelin tekijät lupaavat valtavan loppuhuipennuksen jos pelaaja onnistuu rakentamaan toimivan ekosysteemin riutalleen.

Aquanaut's Holidayn ratkaisuun ei ole mitään valmista kaavaa, pelaaja voi toimia ihan niin kuin itse haluaa. Aguanaut ei olekaan mikään tavanomainen peli, vaan ennemminkin eräänlainen vuorovaikutteinen huvimatka meren rauhoittaviin syvyyksiin. Le Grande Bleu -elokuvan mietelause sopii siihen hyvin: "It's better down there."

KUIN KALA POLKUPYÖRÄLLÄ

Olen hämmentynyt. *Aquanaut's Holidayhin* on hyvin vaikea lyödä leimaa. En osaa päättää, onko kyseessä tekotaiteellinen kalanpaska, vai onko *Aquanaut* avannut uuden ja upean sivun konsolipelien historiassa. Vain yhdestä asiasta olen varma: en ole koskaan pelannut mitään mikä edes etäisesti muistuttaisi *Aquanaut's Holidayta*. Toinen asia on sitten riittääkö *Aquanautille* markkinoita. Peli on erilainen ja jopa uraauurtavan nerokas, mutta löytääkö se tiensä joka niemeen ja notkelmaan on sitten eri asia.

***Aquanaut's Holiday* on hyvin abstrakti peli, jota ei oikeastaan voi sanoin kuvailla, se täytyy kokea. Jos olet korviasi myöten kyllästynyt shoot'em uppeihin, beat'em uppeihin, kilpa-ajoihin jne. saattaa *Aquanaut* olla sinun pelisi. Minut vedenalainen tunnelma vei mukanaan.**

Tommi 85

KEKSELIÄSTÄ MUTTA OUTOA

Tavallaan on mielenkiintoista pelata peliä, jota ei oikein pysty sanoilla kuvailemaan eikä sijoittamaan mihinkään ryhmään. Pelintekijä Artdink on todellakin talo, joka kulkee omia polkujaan - ainakin *Aquanaut's Holidayn* tapauksessa. Ikävä kyllä, he eivät ole onnistuneet aivan niin hyvin kuin pitäisi. Kun ei oikein ymmärrä mistä on kysymys, niin pelimotivaatiota on hiukan hankala löytää. Varsinkin merentutkimusosuus on välillä hyvinkin tylsää.

Mitään kassamagmeettiä *Aquanautista* tuskin tulee, se on liian erilainen ja liian outo. Mutta ajoittain kyllä erittäin hauska.

Topi 77

AQUANAUT'S HOLIDAY

Tervetuloa lomalle *Wipeoutin* ja *Resident Evilin* arjesta. *Aquanaut's Holiday* on kokemus, jonka parissa ei tarvi stressata high scoreista, aikarajoista tai tulipalloja sylkevistä demoneista.

Tämä kulmikas konstruktio on tukikohta, josta käsin riuttaa rakennetaan.

Merenpohja vilisee rapuja ja simpukoita. Vaikka simpukat harvemmin kovasti vilisevät.

GRAFIIKKA 77
Valitettavan keskinkertaista. Tosin huippuhetkiäkin löytyy.

TUNTUMA 74
Vedenalaisen ohjaaminen on vaikeaa, välillä suorastaan turhauttavaa.

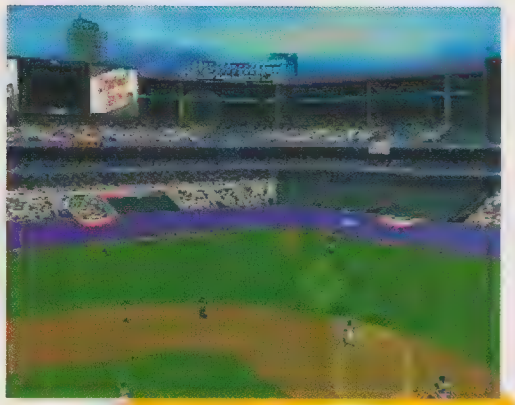
ÄÄNET 83
Rauhoittava äänimaailma vie ajatukset Luc Bessonin mestariteokseen Suuri sininen.

HAASTE 82
Ei stressiä, ei pisteitä eikä lasertulta. Vain suuri meri, jota voi tutkia kaikessa rauhassa.

YHTEENSÄ
Uusi sivu videopelien historiassa on käännetty. Tai sitten ei.

79

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Acclaim**
JAKELU —
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1 - 2**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
KOKO — **CD**
MUUTA — **Myös Saturnille**



Frank Thomas Big Hurt

Pikkulasten suosikkipeli polttopallo on lähtöisin Amerikasta, missä sitä kutsutaan nimellä baseball - tosin baseball ei ole sikäläisille mikään leikin asia. Acclaim on aiemminkin yrittänyt levittää baseball-evankeliumia ympäri maailman, esimerkiksi keskinkertaisessa pelillä Roger Clamen's MVP Baseball. Nyt he yrittävät uudelleen, tällä kertaa peräsimessä on Frank "Big Hurt" Thomas.

Idea on sama kuin kivikaudelta lähtien. Syöttäjä heittää pallon kohti lyöjää, joka yrittää iskeä pallon niin kauas kuin mahdollista. Mailanheilautuksen jälkeen lyöjä pinkoo mahdollisimman monen pesän kautta ennen kuin vastapuoli ehtii polttaa hänet. Pisteitä jaellaan sille pelaajalle, joka ehtii kipittää neljännelle pesälle tai sille, joka polttaa juoksijan. Joukkueet vaihtavat juoksu/polttovuoroja yhdeksän kertaa. Pelin voittaa se, jolla on lopuksi enemmän pisteitä. Häviäjät raastavat hiuksiaan ja ripottelevat tuhkaa päälleen ja valittavat surkeasta tuomarista.

Voisi kuvitella, että baseballista olisi helppo tehdä peli, mutta niin ei ikävä kyllä ole. Baseball on urheilulaji, jonka viehätys perustuu pienille asioille ja suurille tunteille, eikä niitä ole helppoa siirtää TV-peliin.

Syötön voi tehdä kolmella eri tavalla, jokainen kaartaa palloa eri tavoin. Tietokoneen joukkueella on käytössään seitsemän erilaista kierrepalloa, mikä vaikuttaa hiukan epäreilulta. Lyöjä voi valita kahdesta lyöntitekniikasta ja liikkua syöttäjän heiton mukaan. Siihen hienoudet sitten päättyvätkin. Lyönnin jälkeen peli jatkuu puoliautomaattisena. Pallon kiinnisaaminen ei riipu taidosta, tietokone hoitaa koko homman. Kun pallo on tukevasti hanskassa, voi valita kenelle viidestä kanssapelaajasta sen heittää. Sitten onkin nähnyt kaiken mitä pelillä on tarjottavana. Meno jatkuu samanlaisena loppuun asti.

Grafiikasta ei voi paljoa valittaa, mitä nyt lyöjä näyttää kankealta ja animaatiot välillä nykiviltä. Äänet toimivat mukavasti, erityisen hauskaa on pamauttaa pallo ulos stadionilta ja kuunnella särkyvän lasin ääntä. Acclaim on ollut tarkka pelaajien valinnassa - kaikki kuuluisimmat mailanheiluttelijat ja joukkueet ovat pelissä mukana.

Ainoa mikä *Big Hurt Baseball*issa vaatii vähänkään taitoa on lyöminen. Tuloksia syntyy vasta kun oppii oikean ajoituksen. Onneksi pelistä löytyy Batting Practice, jossa huitomista voi harjoitella. Jostain kumman syystä jokaisen lyönnin välissä on pitkä lataustauko, joten kärsivällisyyttä tarvitaan roppakaupalla.

Useimmat baseball-pelit ovat toistensa kaltaisia, eikä tämäkään vedos ole poikkeus säännöstä. Parempaa grafiikkaa lukuunottamatta 32-bittiset urheilupelit eivät ole tarjonneet mitään uutta. Baseballin tunnelma tuntuu lipsuvan konsolimaailman ulottumattomiin. Ehkä tilanne paranisi, jos pelaajalla olisi enemmän tekemistä, nyt tietokone puoli peliä omin nokkinensa.

TUNNELMA PUUTTUU

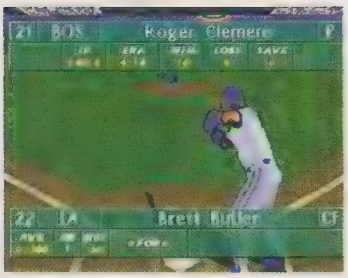
On olemassa joitakin urheilulajeja, joista ei ikinä tule hyviä konsolipelejä. *Frank Thomas Big Hurt Baseball* osoittaa jälleen kerran, että yksi niistä on baseball. Pelistä katoaa tunnelma kokonaan, kun mailat ja räpylät korvataan konsolin ohjaimella. Amerikkalaisten kansallispeliä kokeilleet ymmärtävät mitä minä tarkoitan. Se on se tunne, kun keskittyy tulevaan syöttöön, tuntee pallon napsahtavan räpylään tai kun puu kohtaa puun (niinkuin silloin kun Topi lyö päänsä kirjoituspöytään) ja pallo katoaa taivaan sineen kuin tykinkuula. Tunnelman puutteesta huolimatta Big Hurt Baseball on hyvin tehty peli. Kaikki suurimmat joukkueet ovat mukana viime kauden parhaiden pelaajiensa tähdittämänä. Paremman näköistä baseball-peliä ei ole, ja enimmäkseen kaikki kulkee sujuvasti. Mutta kuten sanottu, tunnelmaa ei ole tippaakaan. Kun edes "bottom of the 9th" ei tunnu jännittävältä, voi konsolin sammuttaa. Klik.

Tohtori Wiili 60

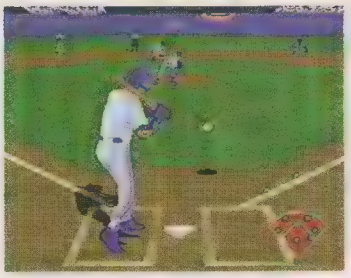
LAIMEASTI VIIHDYTTÄVÄÄ

Vaikka baseball-pelit eivät olekaan ikinä olleet suurimpia suosikkejani, niin pari vuotta sitten nautin Baseball Starsista ja sen NeoGeolla ilmestyneistä jatko-osista. Odotin kiihkeästi jopa Raren Winning Runia. Frank Thomas Big Hurt Baseball ei tarjoa sen suurempia ylläreitä, se on laimeasti viihdyttävä peli. Baseball-pelit ovat kuitenkin harvinaista herkkua näillä pituusasteilla, joten lajin fanien keskuudessa se saa varmasti lämpimän vastaanoton.

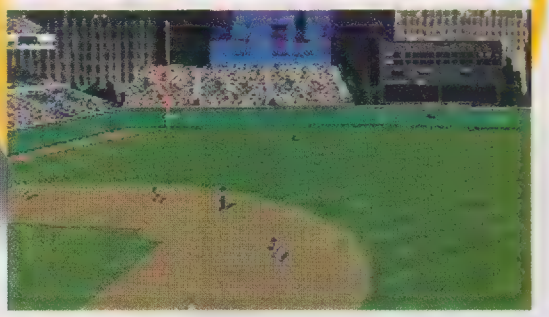
Topi 72



Brett Butler valmistautuu lyömään pallon katsomoon ja tekemään juoksun. Anteeksi, homerunin.



Sieltä se tulee... ja sinne menee taas.

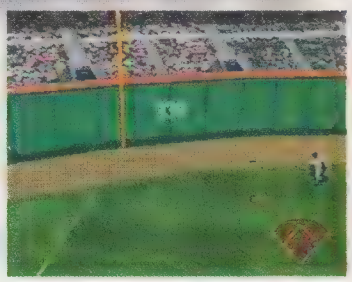


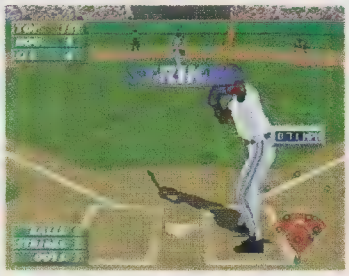
Ennen matsia kamera kiertää kentän ja esittelee nurmea eri kulmista.

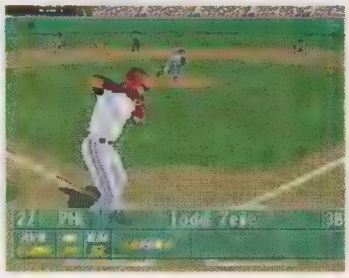
Olut ja kuumat koirat tekevät kauppansa Amerikassa, siellä on nimittäin alkanut baseball-kausi. TV-pelinä baseball ei ole ollut kummoinenkaan menestys.

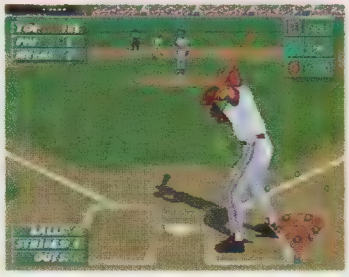
Baseball

Acclaim on ollut tarkka pelaajien valinnassa - kaikki kuuluisimmat mailanheiluttelijat ja joukkueet ovat pelissä mukana.









GRAFIIKKA 83

Komeat taustat ja yksityiskohtaiset pelaajat antavat hyvän vaikutelman.

TUNTUMA 63

Tietokone pelaa omin nokkinensa puolet pelistä, eikä toisessakaan puolessa ole paljon vaihtelua.

ÄÄNET 80

Komeita napsahduksia kun maila osuu palloon ja kivoja kilinöitä, kun naapurin ikkunat särkyvät.

HAASTE 72

Helppoa konsoli-baseball ei ole, mutta kuinka pitkälle sitä jaksaa pelata?

YHTEENSÄ

Hengetöntä ja yksitoikkoista. Vain aidoille faneille.

68

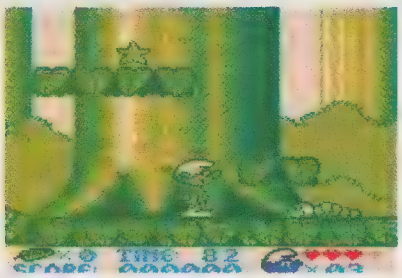
LUONNE — **Tasoloikka**
JULKAISIJA — **Infogrames**
JAKELU
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI
KOKO — **2 MBit**

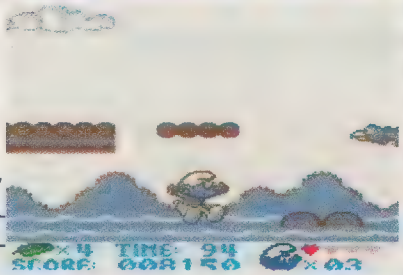
The Smurfs

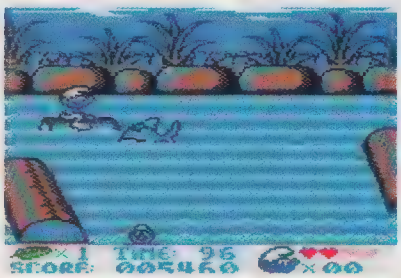
Taustatarina Game-Boy smurffeilla on sama kuin Mega Drive -versiossa: ketku Gargamel on kidnapannut kolme smurffia ja aikoo pistellä ne poskeensa. Mikäli pelaaja ei onnistu pelastamaan onnettomia otuksia, odottaa smurffipopulaatiota julma kansanmurha, eli Gargamel syö loputkin iloiset sinivuokot.
Pelaajan täytyy siis pitää mielessä että kysymys on vakavasta asiasta, ja rohkeutta vaaditaan. Erityisesti loppukohtaus Gargamelin suuressa talossa on tiukka paikka ja vaatii jääkylmiä hermoja.
The Smurfs ei siis ole mikään pellepeli, vaan tiukka taisto elämästä ja kuolemasta.

Peli alkaa metsästä. Kannattaa pitää mielessä, että smurffit ovat hyvin pieniä otuksia, ja siksipä esim. käpyjä leikkisästi viskelevä orava on todellakin hengenvaarallinen - jopa retkikuntaa johtavalle muskelismurffille.
Toinen suuri vaara ensimmäisessä kentässä ovat kastemadot, jotka smurffi-näkökulmasta ovat jättiläiskäärmeitä. Eikä mehiläistenkään kanssa ole leikkimistä.

Pienessä koossa on toki myös hyviä puolia. Kun esimerkiksi vastaan tulee oja, joka on tietysti syvä ja leveä kuin kuilu suoraan helvettiin, riittää leijaileva puunlehti smurffille astinlaudaksi loputtomien syvyyksien yli. Smurffien ei myöskään tarvitse alvariinsa lappaa ruokaa napaansa, vaan vadelma silloin ja sarsaparillanlehti tällöin riittää. Ja taas jaksaa hypätä, kiivetä ja hypätä.







Pikku smurffi smurffaa smurffijoella.

Pelastusretkikunnan matka kulkee *The Smurfs* -pelissä koko laajan Smurffilan läpi. Ja voi pojat, Smurffila on melkoinen maantieteellinen ihme: syviä jokia, korkeita vuoria ja synkkiä metsiä. Smurffijoen ylitys sujuu suht' helposti joessa kelluvien irtotukkien avulla. Jos raskas taivallus vuorilla alkaa käymään liiaksi pienen smurffin käpäliin kannattaa vinkata apuun haikarataksi.
Hauskimmat jaksot pelissä ovat hurjastelu junavaunuilla kaivoksissa, päästellä jarruttomalla kelkalla alas vuoren rinnettä ja lopullinen voimien mittelö Gargamelin kanssa. Isosta pahiksesta selviää kyllä, mutta tarkkuutta ja pinnistelyä se vaatii. Vaan kaikki vaarat ovat vaivojen arvoisia (tai jotain sinne päin) sillä eihän se käy, että Gargamel noin vain saa syödä uhanalaisen smurffikansan!

TARKOITUKSETONTA

En ole koskaan pitänyt smurffeista missään muodossa, eikä *The Smurfs* -peli muuta tilannetta lainkaan. *The Smurfs* on täysin älytön tasoloikka, enkä halua enää koskaan pelata sitä. Se tästä arvostelusta.

Topi 55

IKÄVÄÄ

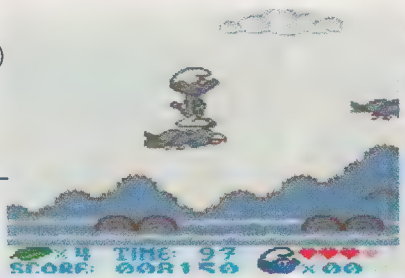
Kun olin pieni ja kävin koulua luin jossain välissä muutaman vuoden ranskaa. Ranskanopettajan nimi oli Francois ja hän oli äärimmäisen pieni ja kiltti. Kun joku ei osannut vastata tunnilla, Francois kaivoi laukustaan esiin gorillakäsinuken ja antoi sen kuiskata oppilaan korvaan oikean vastauksen. Me kaikki rakastimme Francoista, mutta vielä enemmän rakastimme gorillaa. Eräänä päivänä tapahtui jotain kamalaa: gorilla hävisi. Joku koulussa oli pöllinyt meidän ranskalaisen gorillamme! Joukossamme oli kavaltaja, joka oli välitunnin pimeinä hetkinä hiipinyt Francoisen laukulle ja kidnapannut gorillan. Koko luokka pahoitti mielensä ja Francois luultavasti kaikkein eniten, vaikka hän ei suurenmoisessa kiltteydessään tehnytkään asiasta suurta numeroa.

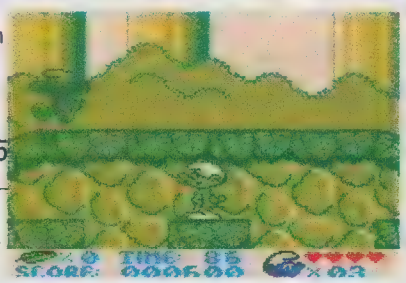
Seuraavalla viikolla Francois ilmaantui tunnille salaperäisenä, mukanaan suuri paperipussi. Pussista paljastui uusi kuiskaava käsinukke, mutta tällä kertaa se ei ollutkaan gorilla vaan smurffi.

Me vihasimme smurffia, jonka nimi oli le schtroumpf ja ikävöimme gorillaa. Ja kaikki muuttui vieläkin pahemmaksi kun opettaja päätti, että meidän piti esittää smurffiteatteria. Koko vuosi meni pilalle sen riivatun smurffin vuoksi.

En ole ihan varma johtuuko se, että *The Smurfs*in pelaaminen tuntuu todella tervanjuonnilta traumaattisista koulumuistoista vai siitä että se todellakin on tylsä ja täysin turhanpäiväinen peli.

Loviisa 50





GRAFIIKKA 73	TUNTUMA 50	YHTEENSÄ
Smurffit ovat liian pieniä Game Boyhin. Sinivuokkoja on vaikea erottaa ruudulta.	Smurffeja on helppo ohjata, mutta mitään ei milloinkaan tapahdu.	**Pelastakaa smurffit! Elävinä tai kuolleina!**
ÄÄNET 74	NAASTE 61	**54**
Nämä melodiat eivät aiheuta puntissa kummempaa vipinää.	Sitä saa mitä tilaa.	

UUDET PELIT

TÄHÄN LISTAAN ON KOOTTU KAIKKI LÄHIAIKOINA POHJOISMAISSA JULKAISTUT JA JULKAISTAVAT PELIT.

Super NES

Nimi:	Julkaisija:	Luonne:	Myynnissä:
Urban Strike	THQ	Toiminta	30 touko
Super Mario Kart	Nintendo	Kilpa-ajo	30 touko
Prehistorik Man	Titus	Tasoloikka	27 kesä
Olympic Summer Games	THQ	Urheilu	27 kesä
Mega Man X3	Capcom	Toiminta	25 heinä
Asterix	Infogrames	Tasoloikka	29 elo

Game Boy

NHL '96	THQ	Urheilu	30 touko
Tarzan	Gametek	Tasoloikka	30 touko
Super Battletank	Gametek	Strategia	30 touko
The Smurfs	Infogrames	Tasoloikka	30 touko
Dragonheart	Acclaim	RPG	19 kesä
Toy Story	Disney	Tasoloikka	27 kesä
Star Trek	Gametek	Simulaattori	27 kesä
Olympic Summer Games	THQ	Urheilu	27 kesä
Toshinden	Takara	Beat 'em up	25 heinä
Prehistorik Man	Titus	Tasoloikka	25 heinä
Race Days	Gametek	Kilpa-ajo	25 heinä
Iron Man / X-O Manowar	Acclaim	Toiminta	Heinä
Kirby's Block Ball	Nintendo	Toiminta	29 elo
Asterix	Infogrames	Tasoloikka	29 elo
Pocahontas	THQ	Tasoloikka	29 elo
Pinocchio	Disney	Tasoloikka	29 elo

Saturn

NFL Quarterback Club	Acclaim	Urheilu	10 touko
Panzer Dragoon II	Sega	Shoot 'em up	23 touko
Shellshock	Core	Shoot 'em up	23 touko
Euro '96	Sega	Urheilu	31 touko
Virtua Open Tennis	Acclaim	Urheilu	12 kesä
Big Hurt Baseball	Acclaim	Urheilu	26 kesä
WWF Wrestlemania	Acclaim	Urheilu	26 kesä
Striker '96	Acclaim	Urheilu	26 kesä
Rise 2 - The Ressurection	Acclaim	Beat 'em up	26 kesä
Guardian Heroes	Sega	Beat 'em up	28 kesä
Baku Baku Animals	Sega	Ongelma	28 kesä
Shockwave Assault	EA	Shoot 'em up	28 kesä
Cyberia	Interplay	seikkailu	28 kesä
Iron Man / X-O Manowar	Acclaim	Toiminta	Heinä
Star Fighter	Acclaim	Shoot 'em up	Heinä
3D Lemmings	Psygnosis	Ongelma	26 heinä
Discworld	Psygnosis	seikkailu	26 heinä
Shining Wisdom	Sega	RPG	26 heinä
Road Rash	EA	Kilpa-ajo	26 heinä
Need for Speed	EA	Kilpa-ajo	26 heinä
NBA Toiminta	Sega	Urheilu	30 elo
Destruction Derby	Psygnosis	Kilpa-ajo	30 elo
Casper	Interplay	seikkailu	30 elo
VR Baseball	Interplay	Urheilu	30 elo
Earthworm Jim 2	Interplay	Tasoloikka	30 elo
Spacehulk	EA	seikkailu	30 elo
NFL Quarterback Club '97	Acclaim	Urheilu	Elo

Mega Drive

Toy Story	Disney	Tasoloikka	25 april
Mega Bomberman	Hudson	Ongelma	28 kesä
Atari Classics	Atari	Jurakausi	26 heinä
Bugs Bunny	Sega	Tasoloikka	30 elo
Worms	Ocean	Strategia	30 elo

Mega CD

Batman & Robin	Sega	Toiminta	31 touko

32X

Primal Rage	Time Warner	Beat 'em up	26 heinä
T-Mek	Time Warner	Shoot 'em up	26 heinä

Game Gear

Baku Baku	Sega	Ongelma	26 heinä
Bugs Bunny	Sega	Tasoloikka	30 elo

PlayStation

NHL Face Off	Sony	Urheilu	17 touko
NFL Gameday	Sony	Urheilu	17 touko
NBA Live '96	EA	Urheilu	17 touko
Ridge Racer Revolution	Namco	Kilpa-ajo	24 touko
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Urheilu	24 touko
Rise 2 - The Ressurection	Acclaim	Beat 'em up	29 touko
Shellshock	Core	Shoot 'em up	Touko
Street Fighter Alpha	Capcom	Beat 'em up	Touko
Descent	Interplay	Shoot 'em up	Touko
True Pinball	Ocean	Flipperi	Touko
Viewpoint	EA	Shoot 'em up	20 kesä
Fade to Black	EA	seikkailu	28 kesä
Space Hulk	EA	Strategia	28 kesä
Battle Arena Toshinden 2	Sony	Beat 'em up	Kesä
Star Fighter 3000	Telstar	Toiminta	Kesä
Cheesy	Ocean	Tasoloikka	Kesä
Cyberia	Interplay	seikkailu	Kesä
Williams' Greatest Arcade Hits	Williams	Rautakausi	Kesä
Olympic Soccer	US Gold	Urheilu	Kesä - Heinä
Olympic Gold	US Gold	Urheilu	Kesä - Heinä
Resident Evil	Capcom	seikkailu	26 heinä
Big Hurt Baseball	Acclaim	Urheilu	Heinä
NFL Quarterback Club	Acclaim	Urheilu	Heinä
Museum Piece vol 1	Namco	Rautakausi	Heinä
Sim City 2000	Maxis	Strategia	Heinä
Impact Kilpa-ajo	JVC	Kilpa-ajo	Heinä
Blam! Machinehead	Core	Shoot 'em up	Heinä
Time Commando	EA	seikkailu	Heinä
Chronicles of the Sword	Psygnosis	seikkailu	Heinä
Myst	Psygnosis	seikkailu	Heinä
Centercourt Tennis	Telstar	Urheilu	Heinä
Aquanauts Holiday	Artdink	Strategia	Heinä
Broken Sword	Sony	seikkailu	Heinä
Star Fighter	Acclaim	Shoot 'em up	Heinä
Iron Man / X-O Manowar	Acclaim	Toiminta	Heinä
X-Men: Children of the Atom	Acclaim	Beat 'em up	Elo
Top Gun		Shoot 'em up	Elo
A-Train IV	Artdink	Strategia	Elo
Penny Racer		Kilpa-ajo	Elo
Galaxian 3	Namco	Shoot 'em up	Elo
Prime Goal	Namco	Urheilu	Elo
Motor Toon GP 2	Sony	Kilpa-ajo	Elo
Skeleton Warriors		Beat 'em up	Elo
Ecstatica	Psygnosis		Elo
Tranurheilu Tycoon		Strategia	Elo
NFL Quarterback Club '97	Acclaim	Urheilu	Elo
Puzzle Bobble: Bust-a-Move 2	Acclaim	Ongelma	Elo

Lista on päivitetty 26. kesäkuuta 1996. Kuten aina, haluamme jälleen muistuttaa, että maahantuojien suunnitelmat saattavat muuttua hyvinkin lyhyellä varoitusajalla.

Anime Express

かきうえおあい

Tällä kertaa Anime Express kertoo Manga Entertainmentsin Violence Jackistä ja AD Visionsin Dragon Halfista. Ennakkosilmäilemme myös Studio Ghiblisin uusinta animea Mimi o Sumaseba.

Violence Jack-Evil Town

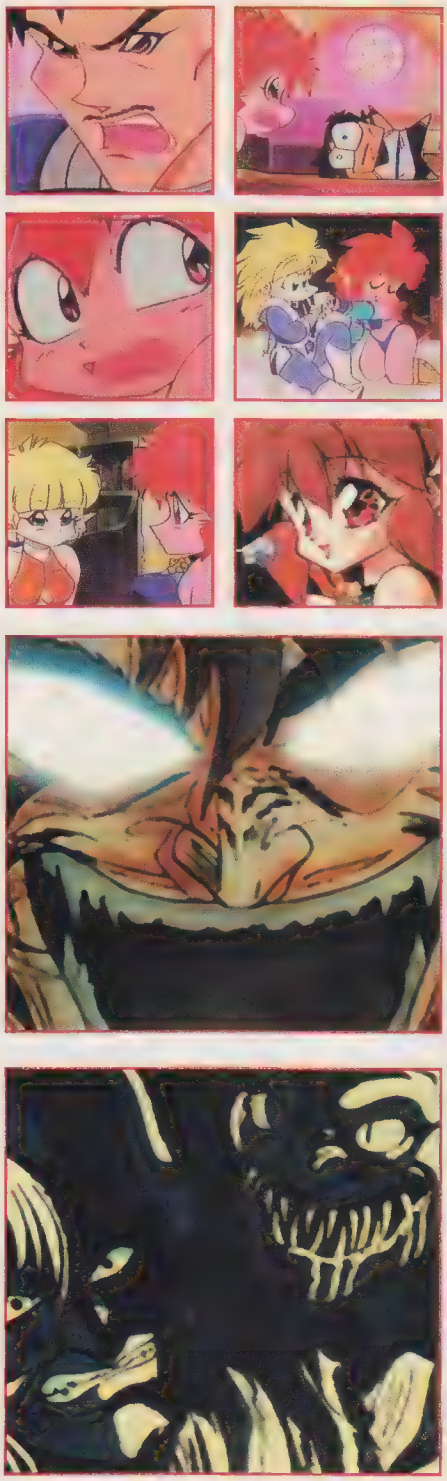
Yhtiö	Manga Entertainment
Kieli	Dubattu englanniksi
Pituus	55 min
Ikäraja	18 vuotta

Go Nagai - Japanin omalaatuisin piirtäjä - aloitti uransa vuonna 1967 skandaalinkäryisellä Shameless Schoolilla. Nimi puhuu puolestaan, anime aiheutti Japanissa vastalauseiden myrskyn väkivaltaisilla seksikohtauksillaan. Parin enemmän tai vähemmän epäonnistuneen projektin jälkeen Nagai aloitti uuden sarjan, Violence Jack. Manga-lehti Shonen Magazine julkaisi sen vuonna 1972, ja jälleen alkoi kiistely uuden sarjan väkivallasta ja roisista seksikohtauksista - joista onkin muodostunut eräänlainen Go Nagin tavaramerkki. Kolmetoista vuotta myöhemmin sarjasta tehtiin animaatioversio. Siitä muodostui kolme tunnin mittaista, vapaasti sarjakuvaa myötäilevää osaa.

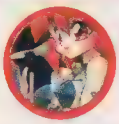
Ensimmäisessä osassa vierailemme tulevaisuuden Japanissa, joka on maanjäristysten runtelema. Ihmiset ovat joutuneet hakemaan turvapaikkaa maan alta. Maanpinnan alapuolella kolme klaania käyt veristä sotaa viimeisistä ruuanmurusista. Enclave A on klaaneista voimakkain, ja he yrittävät kaivaa tiensä ulos maanalaisesta helvetistä. Kaivausten aikana Violence Jack löytyy kuilusta. Hän tarjoaa muskeleitaan Enclave A:n käyttöön, muita enklaaveja vastaan. Pahin vastus löytyy Enclave B:stä, jonka jäsenet ovat nahkapukineisia psykopaatteja, jotka eivät kunnioita ketään eivätkä mitään. Enclave C on tuntemattomampi ryhmittymä, joka pysyttelee useimmiten omissa oloissaan. Ryhmittymien välisiä yhteenottoja käy yhä vaikeammaksi välttää, kun ruokavarastot alkavat huveta. Kaikki tietävät, että ainoa tapa selvitä on liittoutua Violence Jackin kanssa.

Violence Jack on Manga Entertainmentin pahinta kuraa. Animaatio on jäykkää ja elotonta, eikä tarinaakaan voi kehua vaikka kuinka yrittäisi. Toisin sanoen: "This is pure crap."

Arvosana: 1 / 5



Dragon Half Part 1



Yhtiö	AD Vision
Kieli	Dubattu englanniksi
Pituus	55 min
Ikäraja	15 vuotta

AD Visionsin ensimmäinen tarjokas brittimarkkinoille on suosittu slapstick-komedia Dragon Half.

Mink on nuori nainen, jonka äiti on lohikäärme ja isä lohikääremeiden metsästäjä. Hän haaveilee siiresta rakkaudestaan, Dick Saucerista, jota hänen isänsä kutsuu pilkallisesti Dick Sausageksi. Saucer on nuorisoidoli vailla vertaa, poppitähti ja ammattimainen lohikäärmeiden tappaja samassa hahmossa. Hänen kömpelöt schlagerinsa ovat uponneet nuorison sydämiin. Minkin unelmointi särkyy kuitenkin pirstaleiksi, kun valtakunnan kuningas alkaa hautoa kostoa hänen isäänsä kohtaan. Syynä on kuninkaan antama tehtävä, jota Minkin isä ei ole täyttänyt. Kyseessä oli Minkin äidin, lohikäärmeen, surmaaminen. Veriteon sijasta tehtävästä seurasikin häät, mitä kuningas ei ole milloinkaan antanut anteeksi. Kuningas käskee parhaiden soturiensa tappaa ensin Minkin isä ja sen jälkeen lohikäärmeäiti. Monimutkaiset juonittelut ja tiukat tilanteet kiihtyvät yhä nopeutuvaa vauhtia, kun valtakunnan paras lohikäärmeentappaja, Dirk Saucer, saa tehtäväksen surmata Mink...

Animaatio ei ole Dragon Halfin vahvin puoli, mutta se ei ole tarkoituskaan. Huolimattoman näköisten animaatioiden tehtävä on korostaa Dragon Halfin hauskuutta. Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että Dragon Half on hauskin anime sitten Leona Osakin käsikranaateilla rikollisia metsästäneen Dominion Tank Policen. Jos huumoripitoiset animet maittavat, niin tässä sellainen on.

Arvosana: 3 / 5

UUTISIA JAPANISTA

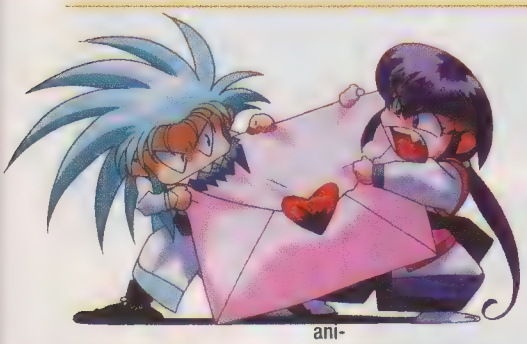
Mimi o Sumaseba on Studio Ghiblisin ja Hayao Miyazakin uunituore anime, joka julkaistaan USA:ssa myöhemmin tänä vuonna. Anime perustuu Hiiragi Aoisin samannimiseen mangaan. Monet animefanit ovat sitä mieltä, että *Mimi o Sumaseba* ei ole oikea Miyazaki-filmi, koska hän ei ollut mukana luomassa alkuperäistä sarjakuvaa. Minä olen kuitenkin toista mieltä; Miazaki sekä kirjoitti suuren osan dialogista että ohjasi koko tarinan.

Mimi o Sumaseba tarkoittaa: "jos kuuntelet huolellisesti." Pääosassa on nuori tyttö nimeltä Shizuku. Hänen elämänsä muuttuu yhtäkkiä, kun hän tapaa puhuvan kissan.

Hayao Miyazaki ja Studio Ghiblis ovat tehneet aiemmin sellaisia klassikoita kuten *Porco Rosso, Pon Ponko, Nausica, Laputa* ja *Totoro*, joten eiköhän tälläkin kertaa palkintokaappiin ilmesty muutama arvokas palkintopysti lisää. Lisää Mimi o Sumasebasta tulevissa Super Powereissa.

Onko sinulla kysyttävää mangan ja animen ihmeellisestä maailmasta?
Jos manga tarkoittaa japanilaisia sarjakuvia ja anime japanilaisia piirrettyjä elokuvia, niin mitä se shojo-manga sitten on?
Kuka on Rumiko Takahashi?
Onko Ranma 1/2 parempi kuin Mermaid's Forest?
Montako osaa Urusei Yatsuraa on tehty?
Näihin ja moniin muihin kysymyksiin vastaa Super Powerin manga- ja anime-nero Martti-san. Ota siis pännä kännyyn ja lähetä Martille tiukkoja kysymyksiä mangan maailmasta osoitteeseen:

Super Power / Anime Express, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.



HEI MARTTI,

Minä uskon vakaasti, että animesta tulee iso juttu täällä Suomessakin. Minun on pirun vaikea saada lainaamiani animevideoita takaisin kavereiltani.
Asun täällä stadissa, ja kävin eräänä päivänä kyselemässä paikallisesta videoliikkeestä, milloin Atlanticin animea alkaa tulla tänne Suomeen. Myyjä sanoi, ettei sellaiset hömpötykset tule ikinä menestymään täällä. Olin äimän käkenä ja aloin selittämään myyjälle, kuinka suosittua anime on kaikkialla maailmassa. Kyllä minusta manga ja anime ovat kova juttu ainakin täällä stadissa. Videokaupan aivokääpiö ei aio tilata animea, joten minä joudun edelleen tilaamaan filmini ulkomailta.

P.T.

HEI P.T.

Ei kelkasta pudonneita videokauppiaita kannata nimitellä. Vaikka toisaalta ymmärrän kyllä turhautumisesi. Animevideot ovat hinnoissaan, tosin täytyy muistaa, että esimerkiksi sarjakuvakauppojen omistajienkin täytyy tehdä voittoa.

Martti

YO MARTTI!

Anime Express on parasta Super Powerissa! Tässä pari kysymystä:
1. Onko videoilla Japanissakin ikärajat, vai saavatko pikkulapset katsella siellä Urotsukidojia?
2. Missä animessa on eniten väkivaltaa?
3. Missä animessa on pornoa?
4. Puhutko sinä japania?
5. Miten pääsee töihin animea tuottaviin yhtiöihin?
6. Tuleeko kaikki manga Japanista?
7. Onko AD Police sinun mielestäsi hyvä?

Mangafriikki

HEI FRIIKKI

1. Eivät lapset Japanissakaan saa katsella mitä tahansa. Siellä on samat ikärajat kuin meilläkin.
2. Väkivaltaisia animefilmejä on pilvin pimein.
3. Brittein saarilla ja USA:ssa on julkaistu eroottista animea, esimerkiksi End of Summer, Homeroom Affairs, Dragon Pink ja Countdown.
4. Hyvin heikosti.
5. Animeteollisuudesta löytyy länsimaisiakin ihmisiä, tosin ei avainpaikoilta. Jos aikoo pärjätä animen kovassa maailmassa, täytyy olla erittäin lahjakas ja määrätietoinen. Kilpailu on kiveäkin kovempaa.
6. Manga tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa, mutta poikkeuksiakin on. Adam Warren ja Toren Smith kopioivat japanilaista tyyliä ja kutsuvat lopputulosta nimellä pseudo-manga.
7. Se on ihan O.K.

Martti

HEI MARTTI!

Miksi TV4 lopetti Sailor Moonin kesken? Kirjoitit, että TV4 on ostanut sarjasta 88 osaa, mutta tähän mennessä he ovat esittäneet niistä vain 12. Toivottavasti kyseessä on vain kesätauko, sillä niin loistavaa sarjaa ei saa jättää kesken.

Sailor Mercury

HEI SAILOR MERCURY

Olen yrittänyt saada TV4:stä jonkun asiasta jotain tietävän langan päähän, mutta kukaan ei tunnu tietävän, onko kyseessä kesätauko vai ei. Yhtiö on todellakin ostanut 88 osaa, ja en jaksa uskoa, että he jättäisivät niistä 76 hyllylle pölyttymään. Tutkin asiaa lisää ja palaan asiaan ensi numerossa.

Martti

TSAU MARTTI

Minä olen 16-vuotias manga-fani ja haluaisin vastaukset pariin kysymykseen.
1. Löytyykö Secret of Mana animena tai mangana?
2. Kuinka monta numeroa Street Fighter II -mangaa on?
3. Miten se animen tuominen edistyy?
4. Tiesitkö, että on olemassa koripalloanime. Sen nimi on Slam-jotain. Oletko nähnyt sen? Mistä saisin sen hyppysiini?
5. Minulla on Ninja Scroll, ja se on tosi hyvä. Voisitko suositella jotain toista ninja-animea?
6. Ajattelin ostaa Ghost in the Shellin tai Street Fighter II:n. Kumpaa suosittelet?

Jubei

MOI JUBEI

1. Huhujen mukaan Japanista löytyy Secret of Mana -manga.
2. Tolkuttomasti.
3. Homma etenee pikkuhiljaa. Japanilaiset liikemiehet haluavat viilata joka ikisen pilkun kohdalleen.
4. Se on Slam Dunk, ja olen nähnyt sen. Kyseessä on slapstick-komedia, joka sijoittuu lukioon, jonka pojat vain ajattelevat tyttöjä ja pelaavat koristä.
5. Dagger of Kamui on huippuluokan anime. Se kertoo pojasta, jonka elämän julma ninja-klaani sekoittaa. Valitettavasti se on julkaistu niin kauan sitten, että sitä voi olla todella vaikea saada mistään. Lohdutukseksi Pioneer Anime julkaisee animen The Hakkenden.
6. Ghost in the Shell.

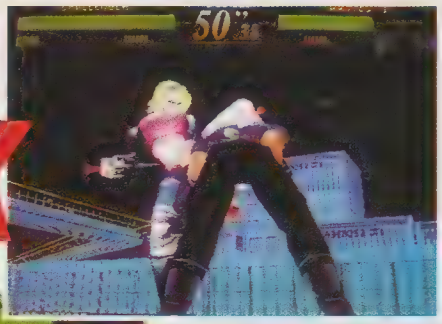
Martti

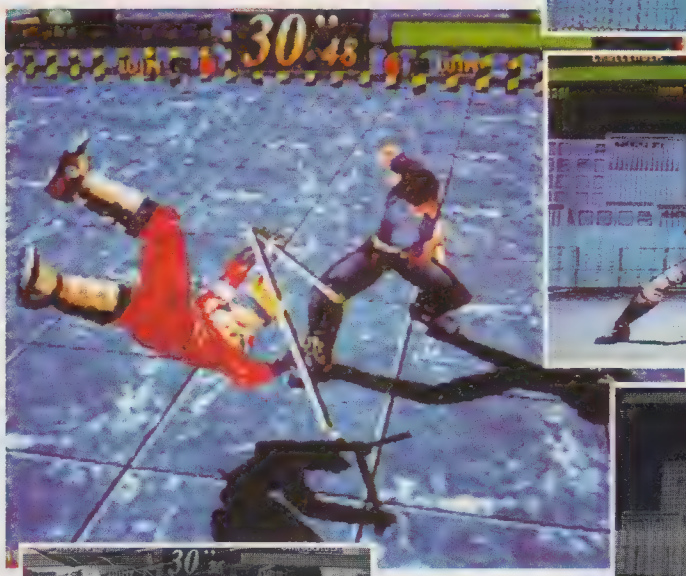
LUONNE — **Beat 'em up**
JULKAISIJA — **Sega**
KEHITTÄJÄ — **AM3**
PELAAJIA — **1-2**

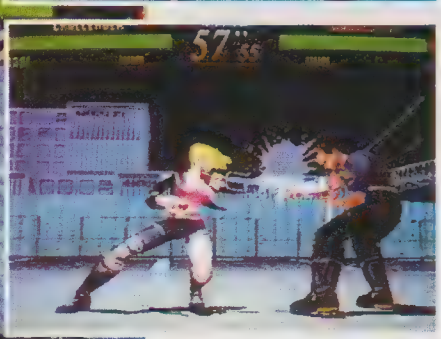
KOLIKKOPELIUUTISET

Virtua Fighter 3:n lisäksi Segalta on tulossa toinenkin beat em'up: *Last Bronx*. Sen tehnyt AM3 elättelee toivoa *Last Bronx* -kuumeesta sekä Usassa, Japanissa että Euroopassa.

Last Bronx







Last Bronx on AM3:n ensimmäinen beat em'up ja uskomatonta kyllä, ainoa mätkispeli, jolla on edes jonkinlainen mahdollisuus horjuttaa *Virtua Fighter 3:n* markkinoita. Graafisella puolelle *Last Bronx* sijoittuu jonnekin *Virtua Fighter 2*:n ja *3*:n väliin. Tärkein pelattavuus-ero *Virtua Fightersien* ja *Last Bronxin* välillä on se, että LB:n hahmot käyttävät reippaasti rumempia temppuja taistelussa. Hahmot ovat muutenkin coolimpia kuin kurpitsat ja jättävät VF:n kaartin kauas taakseen sekä persoonallisuudessa että taistelutaidoissa.

Last Bronxissa on kaiken kaikkiaan kahdeksan hahmoa, joilla voi pelata. Jokaisella taistelijalla on henkilökohtainen ase, jonka käyttö on täydellisesti hanskassa. Vaatetus taistelijoilla näyttää olevan jotain UFF:n ekstra-alennusmyynnin ja armeijan ylijäämävaraston välimuotoa. Myös erilaiset nahka- ja niittiluomukset ovat suosittuja. Graafiset yksityiskohdat ovat pelissä muutenkin tarkoin hiottuja, parhaana esimerkkinä muskelimies Zaimokuksen huimat tatuoinnit. Näyttää siltä, että AM3:n graafikot ovat ottaneet taistelijoiden ulkomuodon suunnittelussa reippaasti vaikutteita klassisesta amerikkalaisesta taistelufilmistä Warriors. Suomeen asti filmi ei tietääkseni koskaan ole selvinnyt (kiitos sensuurin).

Jokainen taistelija kuuluu johonkin jengiin, mutta taistelutekniikat ja ulkomuoto ovat jokaisella yksilöllisiä. Esimerkiksi Tommy, Helter Skelter -jengin jäsen, pukeutuu vihreään ja punaiseen ja käyttää pussihousuja ja otsanauhaa.
Suurin osa taistelijoita on perinteisiä testosteronimöykkyjä, mutta muutama nainenkin on mukana. Yksi tehokkaimmista tytöistä on Yoko, joka on erikoistunut pamppuihin ja potkii mielellään vastaantulijoita maihinnoususaappaillaan.
Kokonaisuudessaan *Last Bronx* onnistuu olemaan persoonallisen näköinen ja toimiva mätkintäpeli. *Last Bronx* on kauan kaivattu haastaja *Virtua Fighter*- ja *Tekken* -sarjoille.

Uudet

Killer Instinct 2

LUONNE — **Beat 'em up**
JULKAISIJA — **Rare**
KEHITTÄNYT — **Rare**
PELAAJIA — **1-2**

Jokaisessa itseään kunnioittavassa kolikkopelihallissa pitäisi jo olla Killer Instinct 2. Uudessa päivityksessä on sekä parempi pelikontrolli, kovemmat pomot että roppakaupalla uusia hahmoja. Ultraväkivaltaa, komeita introja, armotonta taistelua – KI2:ssa on kaikki menestyksen ainekset.

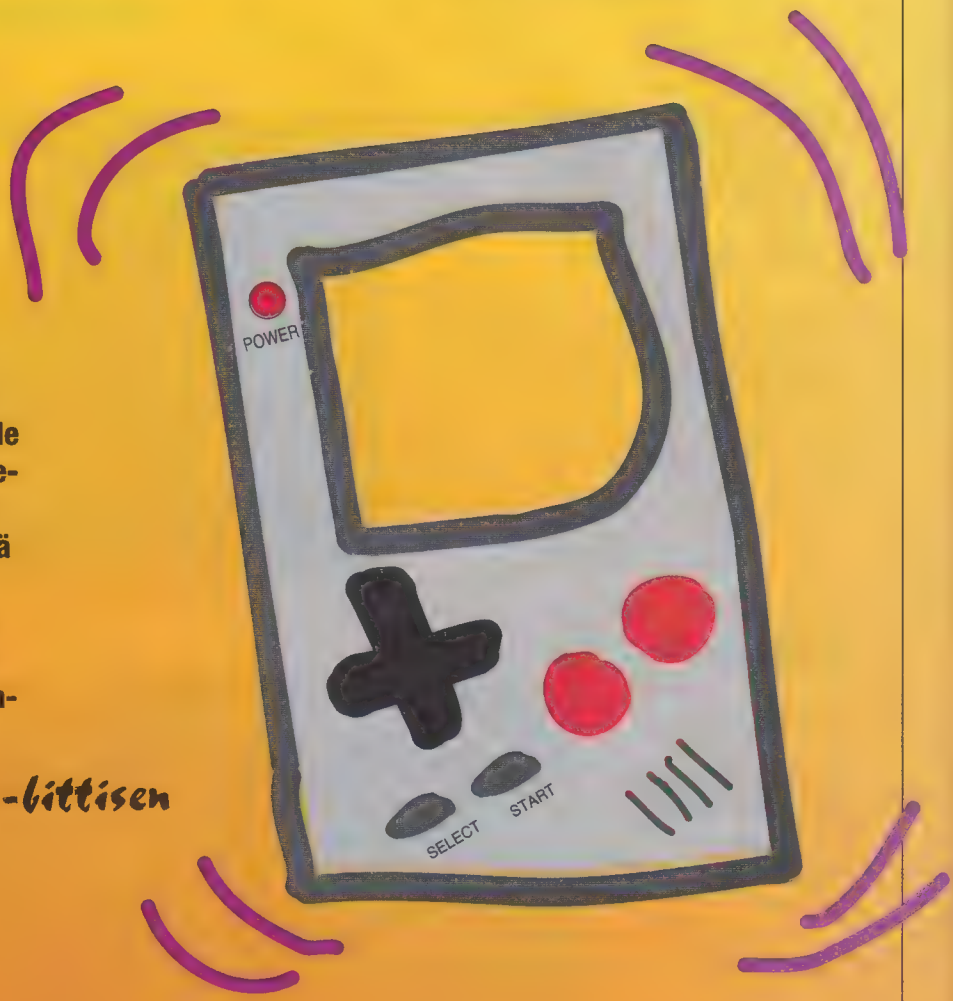
Manx TT

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Sega**
KEHITTÄNYT — **AM3**
PELAAJIA — **1-4**

Segan mystiseltä tuotekehittelyosastolta, AM3:lta, on odotettu Sega Rallyn manttelinperijää pitkään ja hartaasti ja lopultakin se on täällä: Manx TT! Ja se on juuri niin hyvä kuin sen odotettiinkin olevan. Sega on jälleen kerran tehnyt maailman parhaan kilpa-ajopelin.

LUKIJAKILPAILUMME 7 / 96 PALKINTONA

GAME BOY



Sinulla on nyt mahdollisuus voittaa omaksesi ihkauusi Game Boy. Kirjoita postikortille allaolevan kysymyksen oikea vastaus, nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi sekä se, oletko tilaaja vai irtonumeron ostaja. Lähetä kortti annettuun osoitteeseen, niin olet mukana arvonnassa, jossa kaikkien oikein vastanneiden kesken arvotaan yksi Game Boy -pelikone. Vastaa elokuun loppuun mennessä.

Mikä on Nintendon uuden 32-bittisen kannettavan pelikoneen nimi?

1. Xanadu
2. Atlantis
3. Turku

Lähetä vastauksesi postikortilla osoitteeseen:

Super Power / Game Boy -kisa,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere.

Feidauskisan pääpalkinnon, Fade to Black -pelin Playstationille voitti Kari Lilius Hämeenlinnasta. Onnea voittajalle!

tips tips tips

Jaa hyvät pelivinkkisi muidenkin kanssa ja lähetä ne tähän osoitteeseen:

Super Power / Vinkit,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

RoboCop vs Terminator [Mega Drive]

54 ELÄMÄÄ

Keskeytä peli ja näppäile C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Onnistunut yhdistelmä tuo 54 elämää.

Sega Rally [Saturn]

UUSIA KOODEJA

Piilotettu Lancia Stratos ilmestyy kun näppäilee valikossa X, Y, Z, Y, X ja C. Tällä koodilla Stratoksen saa Arkad- tai Time Attack -moodiin..
Time Attackin Lakesideen tai Practice Modeen Stratoksen saa kun painaa X:n ja Y:n pohjaan koodin jälkeen.

Turbo-boostin saa kun autovalikossa autoa valitessaan pitää pohjassa X-näppäimen ja painaa C-näppäintä. Boost on aktiivinen heti pelin alusta lähtien.

Jos rataa valitessaan pitää Y-näppäintä pohjassa, niin radan pääsee ajamaan Mirror Modessa.

AM3:n huippuohjelmoijia vastaan pääsee kisaamaan kun valitsee Time Attackin, valitsee kolme kierrosta ja pitää yhtaikaa pohjassa X-, Z-, ja C-nappulat. Valmistaudu häviämään reippaasti.

Jos haluat leikkiä kamerakulmilla uusintojen aikana, niin paina pohjaan Alas ja Z, ja käytä L- ja R-nappuloita zoomaamiseen.

Wipeout [PlayStation]

VIIMEINEN RATA

Pari numeroa takaperin kerroimme, kuinka viimeiselle radalle pääsee. Ikävä kyllä vinkki ei toiminut. Oikea koodi menee näin: valitse kuljettaja, pidä pohjassa L1, R2, oikea, Start, neliö ja ympyrä. Paina sitten ristiä. Oikein tehty koodi tuo valikkoon radan nimeltä Firestar.

Bug! [Saturn]

KENTÄN VALINTA

Paina valikossa B, A, B, Y, Alas, Oikealle, A, L ja Alas. Ruutuun pulpahtaa kenttävalikko.

Alien Trilogy [PlayStation]

KENTÄN VALINTA

Kirjoita salasanavalikkoon GOLVL ja sen kentän numero, jonka haluat pelata. Paina Accept ja aloita peli. Aluksi sinulla on tosin vain pistooli.
Alien Trilogyssa on 35 kenttää. Viimeisellä kentällä pääsee näkemään komean loppukohtauksen.

Doom [PlayStation]

TÄYDENNYS

Aseet täyteen kuteja ja 200% suojat saa kun painaa taukoa, ja näppäilee tämän koodin: Risti, Kolmio, L1, Ylös, Alas, R2, Vasen, Vasen.

Super Bomberman [SNES]

KAIKKIEN KENTTIEN SALASANAT

1-2	1504	3-2	6404	5-2	1203
1-3	2544	3-3	2445	5-3	4242
1-4	0513	3-4	7414	5-4	7215
1-5	4523	3-5	5424	5-5	3223
1-6	0562	3-6	7565	5-6	6262
1-7	5534	3-7	3433	5-7	1254
2-1	0055	4-1	1155	6-1	1653
2-2	4005	4-2	5102	6-2	3604
2-3	0043	4-3	7144	6-3	7645
2-4	5012	4-4	2113	6-4	5615
2-5	0022	4-5	7125	6-5	1624
2-6	5064	4-6	3163	6-6	4665
2-7	1032	4-7	1134	6-7	7632
3-1	5453	5-1	4253		

Mega-Lo-Mania [Mega Drive]

SALASANAT

2 - SZADBYFIWMY
3 - RXYCPUCXCBC
4 - UXFDUYCXHTS
5 - ORNDHTXQTE
6 - HJOBHBNYRHO
7 - XANBRUAFLII
8 - BTBAHOSHLIL
9 - BLOAZFBGHBI

Super Bomberman 2 [SNES]

VAHVEMMAT HAHMOT

Tällä koodilla saa paljon vahvemmat hahmot.
1-11111
2-15462
3-16763
4-18784
5-16925

Toinen koodi on numerosarja **5656**. Sen kirjoittamalla kaikki Bombermanit kutistuvat mini-kokoisiksi.

Final Fantasy [NES]

PIILOTETTU ARVOITUSPELI

Täysin merkityksetön koodi vanhaan klassikkoon. Nouse veneeseen 55 kertaa peräkkäin ja paina A- ja B-nappeja, niin numeroihin perustuva arvoituspeli ilmestyy.

Krazy Ivan [PlayStation]

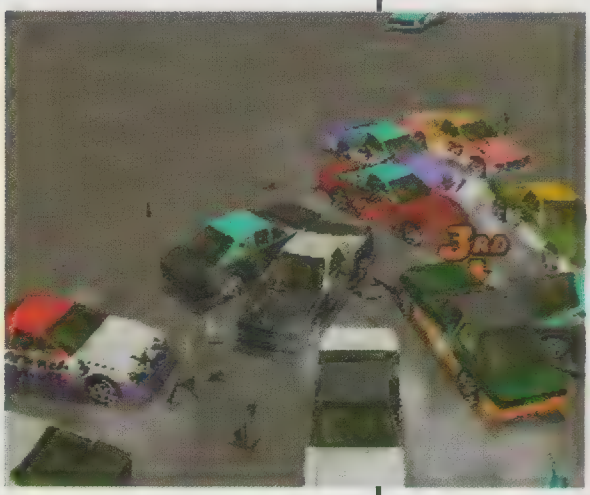
KENTÄN VALINTA

Valitse Normal Game ja tehtävä Venäjällä. Paina sitten Oikea, Vasen, Alas ja X. Valitse haluamasi kenttä valikosta.

Destruction Derby [PlayStation]

APINA

Kirjoita nimeksesi Monkey. Tee sitten viisi 360 asteen kolaria. Kentälle ilmestyy edestakaisin juoksentelleva apina. Apinan yliajamisesta saa 50 pistettä. Typerää, mutta hauskaa.



PELIKIRJASTO

Tässä on lista kaikista tämän vuoden aikana arvostelemistamme peleistä. Jokaisesta pelistä löytyy nimi, luonne, lyhyt kuvaus, SuPon numero jossa arvostelu on ollut ja kokonaisarvosana.

SUPER NES

ADDAMS FAMILY VALUES
SEIKKAILU
Zelda-klooni, josta olisi voinut tulla hyväkin seikkailu.
Testattu SuPo 4/96 **79**

BIG SKY TROOPER
SEIKKAILU
Mukavan lapsekasta. Hauskin SNES-peli pitkiin aikoihin.
Testattu SuPo 6/96 **88**

BREATH OF FIRE II
RPG
Secret of Mana 2:ta ja Treasure Hunter G:tä odotellessa Breath of Fire 2 on hyvä vaihtoehto.
Testattu SuPo 3/96 **88**

BOOGERMAN
TASOLOIKKA
Typerä tasoloikka kaikille niille, joiden mielestä nenän kaivaminen on hieno harrastus.
Testattu SuPo 3/96 **65**

CASTLEVANIA - VAMPIRE'S KISS
TASOLOIKKA
Ei yllä Castlevania-fanien odotusten tasolle, mutta muuten ihan mukiinmenevä tasoloikkapeli.
Testattu SuPo 3/96 **80**

CUTTHROAT ISLAND
BEAT 'EM UP
Typerä ja tylsä beat 'em up huonosta elokuvasta. Geena ei näytä itseltään.
Testattu SuPo 3/96 **26**

DONKEY KONG COUNTRY 2
TASOLOIKKA
Odotettu jatko-osa maailman rakastetuimman apinan seikkailuihin. Donkeytä ei pelistä kuitenkaan löydy.
Testattu SuPo 1/96 **95**

EARTHWORM JIM 2
TASOLOIKKA
Mato jatkaa bisarreja seikkailujaan lehmien ja possujen kansoittamassa ympäristössä.
Testattu SuPo 1/96 **86**

FINAL FIGHT 3
BEAT 'EM UP
Valitettavasti Haggar steroidikumppaneineen on jäänyt paikalleen polkemaan.
Testattu SuPo 6/96 **68**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
URHEILU
Maailman parhaan jalkapallopelin vieläkin parempi jatko-osa.
Testattu SuPo 1/96 **95**

MEGA MAN X3
TASOLOIKKA
Toimiva tasoloikka, mutta muistuttaa aivan liikaa edeltäjiään. Toivottavasti seuraavasta löytyy enemmän potkua.
Testattu SuPo 5/96 **80**

NBA LIVE '96
URHEILU
Paras koripallopeli, jos ottaa koriksen vakavasti eikä halua pelata NBA Jamiä.
Testattu SuPo 12/95 **86**

OLYMPIC SUMMER GAMES
URHEILU
Hyviä animaatioita, muuten puuroista ja väritöntä. Toivoton tapaus, jota ei halua liikaa muistella.
Testattu SuPo 6/96 **56**

PGA TOUR GOLF '96
URHEILU
Riippuvuutta aiheuttava golfpeli, jonka pitäisi kelvata kovimmillekin golf-fanaatikoille.
Testattu SuPo 5/96 **81**

PREHISTORIC MAN
TASOLOIKKA
Esihistoriallinen tasoloikkaseikkailu, joka sopii hyvin nuoremmille pelaajille.
Testattu SuPo 4/96 **80**

SUPER MARIO KART
KILPA-AJO
Mode 7 sekoitettuna surrealistiseen Mario-maailmaan ei voi olla muuta kuin klassikko. Silkkaa magiaa.
Testattu SuPo 5/96 **95**

TINY TOON ADVENTURES: WILD & WACKY URHEILUS
URHEILU
Sorminäppäryyttä testaava koko perheen peli.
Testattu SuPo 4/96 **86**

TOY STORY
TASOLOIKKA
Omalaatuinen tasoloikka, josta löytyy sekä leveyttä että pituutta. Suosittelemme lämpimästi.
Testattu SuPo 3/96 **89**

URBAN STRIKE
SHOOT 'EM UP
Huono ohjaus ja uusien ideoiden puute ampuvat vatkaimen alas heti alkumetreillä.
Testattu SuPo 4/96 **73**

WAYNE GRETZKY HOCKEY
URHEILU
Rumaa grafiikkaa, huono ohjaus ja olematon haaste – maailman huonoin lätkäpeli.
Testattu SuPo 3/96 **32**

ZOOP
ONGELMA
Siisti ja toisenlainen palikkapeli. Modernimpi kuin Tetris, vaan ei parempi.
Testattu SuPo 3/96 **91**

GAME BOY

BOMBERMAN GB
TOIMINTA
Toimii parhaiten Game Boylla. paras kannettavan peli sitten Mario's Picrossin.
Testattu SuPo 1/96 **87**

DRAGON HEART
RPG
Mielenkiintoinen yritys, joka valitettavasti käy yksitoikkoiseksi loppumattomien promenadien ja taisteluiden takia.
Testattu SuPo 5/96 **70**

EARTHWORM JIM
TASOLOIKKA
Tähän mennessä matopojan seikkailujen tarpeettomin konversio.
Testattu SuPo 1/96 **45**

KILLER INSTINCT
BEAT 'EM UP
Supersiisti kolikkopeli ei voi mitenkään mahtua Game Boyhin.
Testattu SuPo 1/96 **69**

KIRBY'S BLOCK BALL
TOIMINTA
Kirby ei yleensä aiheuta pettymystä, mutta Block Ballissa hän tuntuu tipauttaneen ohjat.
Testattu SuPo 6/96 **78**

MEGA MAN IV
TASOLOIKKA
Uusin kannettava Mega Man -seikkailu. Tähän asti sarjan paras edustaja.
Testattu SuPo 3/96 **84**

MEGA MAN V
TASOLOIKKA
Hauska ja hyvin toimiva, mutta Mega Man alkaa näyttää ikänsä.
Testattu SuPo 5/96 **81**

MICRO MACHINES 2
KILPA-AJO
Yksi pienen harmaan hauskimmista peleistä, joita viime aikoina on julkaistu.
SuPo 3/96 **78**

NBA LIVE '96
URHEILU
Koripallokenttä ei mahdu Game Boyn pienelle ruudulle vaikka kuinka yritettäisiin. Ja yritetään.
Testattu SuPo 3/96 **47**

TARZAN
TASOLOIKKA
Apinoiden kuningas ansaitsisi isomman viidakon kuin mitä Game Boyhin mahtuu.
Testattu SuPo 5/96 **83**

TETRIS BLAST
PALIKKAPELI
Venäläisen palikkaklassikon uusi ilmentymä. Hauska ensin alkuun, mutta ei kestä kovin pitkälle
Testattu SuPo 3/96 **81**

TOSHINDEN
BEAT 'EM UP
Kiusallisen piinallinen konversio jo valmiiksi keskinkertaisesta pelistä.
Testattu SuPo 6/96 **36**

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER
URHEILU
FIFA '96:tta komeampaa grafiikkaa. Näyttää hyvältä, vaan ei tunnu.
Testattu SuPo 4/96 **79**

ADIDAS POWER SOCCER
JALKAPALLOPELI
PlayStationin kirkkaasti paras jalkapallopeli. Kaikkien futispelifanien ykkösostos. Odotamme Konamin vastaiskua.
Testattu SuPo 5/96 **90**

ALIEN TRILOGY
SEIKKAILU
Milloinkaan aiemmin elokuvapeli ei ole ollut näin onnistunut. Kaikkien Alien-fanien ehdoton suosikki.
Testattu SuPo 4/96 **91**

ALONE IN THE DARK 2 – JACK IS BACK
SEIKKAILU
Omaperäinen ja mielenkiintoinen seikkailu. Jää kuitenkin kirkkaasti kolmoseksi Resident Evilin ja Fade to Blackin jälkeen.
Testattu SuPo 6/96 **84**

ASSAULT RIGS
SHOOT 'EM UP
Panssarivaunusotaa futuristisessa maailmassa. Mielikuvituksetonta ja tylsää.
Testattu SuPo 3/96 **68**

BUST-A-MOVE 2
PALIKKAPELI
Minisaurukset ovat palanneet Puzzle Bobblen uudessa jaksossa, joka on vieläkin hauskempi kuin alkuperäinen.
Testattu SuPo 6/96 **86**

D
SEIKKAILU
Outo peli, jonka pääideana ovat vaikeat arvoitukset. Ei suositella kärsimättömille.
Testattu SuPo 4/96 **80**

DEFCON 5
SEIKKAILU
Arvoitukset, etsiväntyö ja toimintajaksot muodostavat sopan, joka maittaa erilaisista peleistä pitäville.
Testattu SuPo 3/96 **75**

DESCENT
SHOOT 'EM UP
Kolmiulotteinen Doom-klooni. Tosin ilman verta, demoneja ja moottorisahoja.
Testattu SuPo 4/96 **78**

DOOM
TOIMINTA
Doomin paras versio. PlayStation on kuin luotu tällaisia pelejä varten.
Testattu SuPo 1/96 **92**

FADE TO BLACK
SEIKKAILU
Flashbackin upea jatko-osa. Paljon arvoituksia ratkaistaviksi.
Testattu SuPo 6/96 **92**

FIFA '96
URHEILU
Komeampi ja parempi kuin 16-bittiset versiot, mutta ei pärjää Konamin klassikoille.
Testattu SuPo 3/96 **86**

GEX
TASOLOIKKA
Täysin tarpeeton peli rapakon takaa. Yksitoikkoista liskon lusmuilua alusta loppuun.
Testattu SuPo 3/96 **61**

HI-OCTANE
KILPA-AJO
Bullfrogin suurin floppi kautta aikojen. Surkuhupaisa peli, siitä ei pääse mihinkään.
Testattu SuPo 3/96 **21**

KRAZY IVAN
SHOOT 'EM UP
Nörtti ryssä ja liian monta videosekvenssiä puolivillaisessa shoot 'em upissa.
Testattu SuPo 3/96 **75**

MAGIC CARPET
SHOOT 'EM UP
Mattoja ja velhoja joka nurkan takana. Jälleen yksi PC-käännös, jota ilmankin olisimme tulleet toimeen.
Testattu SuPo 3/96 **59**

MICKEY'S WILD ADVENTURE
SEIKKAILU
Mega Driven ja SNES:n Mickey Mania kävi kasvoleikkauksessa. Hupaa, jos ei ole sattunut pelaamaan alkuperäistä.
Testattu SuPo 4/96 **80**

NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 1
KOKOELMA
Hyvä kokoelma vanhoja kolikkopeliklassikoita. Ei kuulu kuitenkaan ostoslistan kärkipäähän.
Testattu SuPo 6/96 **60**

NBA LIVE '96
URHEILU
Sääntökirjan mukainen ja hauska koripallosimulaattori. Ohjaus lajin parhaita.
Testattu SuPo 5/96 **80**

NEED FOR SPEED
KILPA-AJO
Ei Ridge Racerin veroista meininkiä, mutta rahalle saa vastinetta riittoisien ratojen muodossa.
Testattu SuPo 4/96 **80**

NHL FACE OFF
URHEILU
Maailman paras jääkiekkopeli. Hyvä syy lätkäpelifaneille hankkia PlayStation.
Testattu SuPo 3/96 **93**

PHILOSOMA
SHOOT 'EM UP
Kunnianhimoinen yritys kehittee paikoilleen jämähtänyttä shoot 'em up -genreä. Yritykseksi jää, ja siihen on syynä ala-arvoinen ohjaus.
Testattu SuPo 3/96 **68**

PRIME GOAL
URHEILU
Namcon jalkapallopeli osoittautuu pitemmällä aikavälillä rasittavaksi tuttavuudeksi.
Testattu SuPo 6/96 **74**

RAYMAN
TASOLOIKKA
Söötti tasoloikkapeli Marion tyyliin. Sopii niin suurille kuin pienillekin pelaajille.
Testattu SuPo 1/96 **81**

RESIDENT EVIL
KAUHU/SEIKKAILU
PlayStationin paras peli. Kauhua, väkivaltaa ja lyijynraskasta toimintaa.
Testattu SuPo 5/96 **95**

REVOLUTION X
SHOOT 'EM UP
Operation Wolf -tyylinen peli ottaa Aerosmithin heebot tulilinjalle. Ääliömäistä ja ennen nähtyä.
Testattu SuPo 4/96 **53**

RIDGE RACER REVOLUTION
KILPA-AJO
Hitusen edeltäjäänsä parempi, muttei kuitenkaan Sega Rallyn veroinen kaahausjuhla.
Testattu SuPo 3/96 **88**

ROAD RASH
KILPA-AJO
Moottoripyöräpelien ykkönen. Kaksinpelimahdollisuuden puute tiputtaa pisteitä.
Testattu SuPo 5/96 **89**

SHELLSHOCK
SHOOT 'EM UP
Tökerö ammuskelupeli, joka yrittää jäljitellä amerikkalaista hip-hop -kulttuuria.
Testattu SuPo 6/96 **70**

STREET FIGHTER ALPHA
BEAT'EM UP
Capcomin luottohahmot saavat uusia iskuja ja kilpakumppaneita. Hauskaa ja siistiä, mutta ei enää tee samanlaista vaikutusta kuin SNES-versio aikoinaan.
Testattu SuPo 3/96 **84**

THUNDERHAWK 2
SHOOT 'EM UP
Paras lentosimulaattorin ja shoot 'em upin sekoitus pitkiin aikoihin.
Testattu SuPo 3/96 **86**

TOSHINDEN 2
BEAT 'EM UP
Parempi kuin ykkönen, mutta se ei riitä nostamaan kakkosta tekkenin ja Virtua Fighter 2:n tasolle.
Testattu SuPo 4/96 **83**

TOTAL NBA '96
URHEILU
Paras koripallopeli, jos NBA Jam tuntuu liian heppoiselta voihtoehdolta.
Testattu SuPo 2/9 **87**

TWISTED METAL
SHOOT 'EM UP
Mad Max lähtee kaupunkiin. Valitettavan lyhytikäinen kaahailupeli.
Testattu SuPo 3/96 **67**

WARHAWK
SHOOT 'EM UP
Tyypillinen keskinkertainen shoot 'em up. Toimii niille, jotka lajityypistä pitävät.
Testattu SuPo 1/96 **71**

WWF WRESTLEMANIA
BEAT 'EM UP
Hormonikarjaa tyttömäisissä trikoissa. Tähän peliin kyllästyy todella nopeasti.
Testattu SuPo 1/96 **67**

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
BEAT 'EM UP
Paras Marvel-hahmojen tähdittämä peli. Spritet ovat suuria ja toiminta näyttävää.
Testattu SuPo 6/96 **81**

ZERO DIVIDE
BEAT 'EM UP
Virtua Fighter -kopio, jonka puutelista on luvattoman pitkä. Näyttää kyllä hyvältä, mutta sisältö mättää pahasti.
Testattu SuPo 4/96 **76**

SATURN

ALIEN TRILOGY
SEIKKAILU
Milloinkaan aiemmin elokuvapeli ei ole ollut näin onnistunut. Kaikkien Alien-fanien ehdoton suosikki.
Testattu SuPo 4/96 **91**

ALONE IN THE DARK 2 – JACK IS BACK
SEIKKAILU
Omaperäinen ja mielenkiintoinen seikkailu. Jää kuitenkin kirkkaasti kolmoseksi Resident Evilin ja Fade to Blackin jälkeen.
Testattu SuPo 6/96 **84**

BUST-A-MOVE 2
PALIKKAPELI
Minisaurukset ovat palanneet Puzzle Bobblen uudessa jaksossa, joka on vieläkin hauskempi kuin alkuperäinen.
Testattu SuPo 6/96 **86**

D
SEIKKAILU
Outo peli, jonka pääideana ovat vaikeat arvoitukset. Ei suositella kärsimättömille.
Testattu SuPo 4/96 **80**

DARIUS GAIDEN
SHOOT 'EM UP
Ampua saa koko rahan edestä, mutta muuten odotimme kyllä enemmän CD-Dariukselta.
Testattu SuPo 4/96 **66**

F1 CHALLENGE
KILPA-AJO
Jää monta kierrosta Daytonasta ja Sega Rallystä.
Testattu SuPo 4/96 **68**

GEX
TASOLOIKKA
Täysin tarpeeton peli rapakon takaa. Yksitoikkoista liskon lusmuilua alusta loppuun.
Testattu SuPo 3/96 **61**

GUARDIAN HEROES
BEAT 'EM UP
Hauska ja omaperäinen beat 'em up, josta löytyy hitunen roolipeliäkin.
Testattu SuPo 6/96 **87**

HI-OCTANE
KILPA-AJO
Bullfrogin suurin floppi kautta aikojen. Surkuhupaisa peli, siitä ei pääse mihinkään.
Testattu SuPo 3/96 **21**

MAGIC CARPET
SHOOT 'EM UP
Mattoja ja velhoja joka nurkan takana. Jälleen yksi PC-käännös, jota ilmankin olisimme tulleet toimeen.
Testattu SuPo 3/96 **59**

MANSION OF HIDDEN SOULS
SEIKKAILU
Monimutkainen peli niille, jotka pitävät vanhoista dekkareista ja Cluedosta.
Testattu SuPo 3/96 **79**

MYSTARIA
RPG
Shining Force -faneille suunnattu yhdistelmä roolipeliä ja strategiaa.
Testattu SuPo 3/96 **73**

NHL ALL STAR HOCKEY
URHEILU
Komea ja realistinen jääkiekkopeli, ei tosin pärjää EA:n NHL-sarjalle.
Testattu SuPo 1/96 **78**

PANZER DRAGOON 2
SHOOT 'EM UP
Viihdyttävä ja kaunis peli, joka valitettavasti loppuu jo parin tunnin kuluttua aloittamisesta.
Testattu SuPo 5/96 **86**

REVOLUTION X
SHOOT 'EM UP
Operation Wolf -tyylinen peli ottaa Aerosmithin heebot tulilinjalle. Ääliömäistä ja ennen nähtyä.
Testattu SuPo 4/96 **53**

ROAD RASH
KILPA-AJO
Moottoripyöräpelien ykkönen. Kaksinpelimahdollisuuden puute tiputtaa pisteitä.
Testattu SuPo 5/96 **89**

SEGA RALLY
KILPA-AJO
Konsolipelimarkkinoiden paras autopeli. Sen pölyyn jäävät kaikki muut viritykset.
Testattu SuPo 3/96 **93**

SHELLSHOCK
SHOOT 'EM UP
Tökerö ammuskelupeli, joka yrittää jäljitellä amerikkalaista hip-hop -kulttuuria.
Testattu SuPo 6/96 **70**

SHOCKWAVE ASSAULT
SHOOT 'EM UP
Suttuiset Full Motion Videot ja typerä idea tekevät Shockwave Assaultista vuoden surkeimman esityksen.
Testattu SuPo 5/96 **50**

SIM CITY 2000
STRATEGIA
Maxis vaikeuttaa klassikkoaan entisestäänkin. Paras varautua huonosti nukuttuihin öihin.
Testattu SuPo 3/96 **87**

STREET FIGHTER ALPHA
BEAT 'EM UP
Capcomin luottohahmot saavat uusia iskuja ja kilpakumppaneita. Hauskaa ja siistiä, mutta ei enää tee samanlaista vaikutusta kuin SNES-versio aikoinaan.
Testattu SuPo 3/96 **84**

THE OOZE
SEIKKAILU
Kurluttaa kuin tukkoinen vessa, eikä visuaalinenkaan puoli ole mikään piknikki. Tästä kannattaa pitää näppinsä erossa.
Testattu SuPo 4/96 **59**

THUNDERHAWK 2
SHOOT 'EM UP
Paras lentosimulaattorin ja shoot 'em upin sekoitus pitkiin aikoihin.
Testattu SuPo 3/96 **86**

TOSHINDEN REMIX
BEAT 'EM UP
Komea intro ja upeat välisekvenssit, mutta ei mitään muuta uutta sitten PlayStation-version. Tylsä.
Testattu SuPo 5/96 **78**

VICTORY BOXING
URHEILU
Hauskahko ja omaperäinen nyrkkeilysimulaattori, mutta ohjaus on surkea.
Testattu SuPo 5/96 **73**

VIRTUA COP
SHOOT 'EM UP
Vihdoinkin voi ammuskella televisiota ilman että täytyy laulaa Heartbreak Hotelia.
Testattu SuPo 1/96 **92**

VIRTUA FIGHTER 2
BEAT 'EM UP
Toistaiseksi paras kolmiulotteinen tappelupeli. Hakkaa Tekkenin mennen tullen
Testattu 1/96 **96**

VIRTUAL OPEN TENNIS
URHEILU
Tylsää tennistä ja huono ohjaus. Tämä on niitä urheilupelejä, joita ei kannata ostaa kuin fanaatikkojen.
Testattu SuPo 5/96 **64**

WING ARMS
SHOOT 'EM UP
Kolmiulotteista ilmataistelua. Muuten keskinkertaista, mutta vaihtelevat tehtävät nostavat pisteitä.
Testattu SuPo 3/96 **83**

WIPEOUT
KILPA-AJO
Toimii suunnilleen yhtä hyvin kuin PlayStationillakin. Chemical Brothersien futuristiset biisit jäivät Sonylle.
Testattu SuPo 5/96 **86**

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
BEAT 'EM UP
Paras Marvel-hahmojen tähdittämä peli. Spritet ovat suuria ja toiminta näyttävää.
Testattu SuPo 6/96 **81**

MEGA DRIVE

AAHHH! REAL MONSTERS
TASOLOIKKA
Omituinen päähänpisto tekijöiden puolelta, mutta menee luultavasti hienosti läpi nuoremmilla pelaajilla.
Testattu SuPo 1/96 **73**

COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD
TASOLOIKKA
Paikoitellen turhan vaikea tasoloikka, joka ei kestä kovin kauan.
Testattu SuPo 3/96 **71**

GARGOYLES
BEAT 'EM UP
Huonon ohjauksen ansiosta yksi historian vaikeimmista beat 'em upeista. Lottovoitto on todennäköisempi kuin tämän pelin selvittäminen.
Testattu SuPo 3/96 **63**

SPIROU
TASOLOIKKA
Tintin Tiibet-seikkailun jälkeen paha pettymys. Piko pystyisi parempaankin.
Testattu SuPo 3/96 **72**

THE SMURFS
TASOLOIKKA
TAsoloikka tylsemmästä päästä. Sarjakuvien meininkiä ei ole onnistuttu tavoittamaan. Vain faneille.
Testattu SuPo 5/96 **61**

TOY STORY
TASOLOIKKA
Omaperäinen tasoloikka, josta löytyy komeaa grafiikkaa ja syvyyttä. Suosittelemme.
Testattu SuPo 3/96 **89**

MEGA CD

ECCO - TIDES OF TIME
TASOLOIKKA
Ecco-delfiini raflaavassa Mega Drive -klassikon jatko-osassa. Täydellinen perhepeli.
Testattu SuPo 9/95 **91**

LUNAR - ETERNAL BLUE
RPG
Keskitason roolipeli salakäytävineen, arvoituksineen ja taikoineen. Viihdyttää pelaajaa pari päivää.
Testattu SuPo 5/96 **89**

3DO

SPACE HULK
TOIMINTA/STRATEGIA
Games Workshopsin kuuluisasta lautapelistä sovitettu omaperäinen strategia/toimintapeli.
Testattu SuPo 1/96 **90**

THE DAEDALUS ENCOUNTERS
SEIKKAILU
Tia Carrere ei riitä pitkälle. Ei edes kassalle asti.
Testattu SuPo 3/96 **29**

Lukijakysymykset

Kysyttävää TV-peleistä? Super Power vastaa osoitteessa: Super Power / Lukijakysymykset, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

Terve Super Power

1. Kirjoititte huhtikuun numerossa, että AM2 konvertoi Virtua Cop 2:n Saturnille. Milloin se tulee Suomeen? 2. Milloin Saturn-versio Virtua Figher 3:sta valmistuu? 3. Konvertoiko Psygnosis nämä kolme urheilupeliä Saturnille: *NHL Face Off*, *Total NBA '96*, *Adidas Power Soccer*?

Saturn-fani

Moi Saturn-fani,

1. Saturn-versio ei ole vielä valmis, joten se julkaistaan vasta joskus syksyllä. 2. Kolikkopeli julkaistaan Japanissa syyskuussa, mutta Saturn-versiota saamme odotella ensi kevääseen asti. 3. *NHL Face Off* ja *Total NBA '96* eivät ole Psygnosiksen pelejä. Ne on tehnyt Sony itse, joten Saturnille niitä on turha odottaa. *Adidas Power Soccer* sen sijaan on Psygnosiksen tuotantoa, joten siitä voi hyvinkin tulla Saturn-versio myöhemmin tänä vuonna.
SUPO

Heippa Super Power,

Pitemmittä puheitta suoraan kysymyksiin: 1. Pitäytyykö Square vain PlayStationin peleissä, vai voiko heiltä odottaa pelejä Nintendo 64:llekin? 2. Miksi mangafilmeissä on ikärajat? 3. Mille konsolille tulee *Chrono Triggerin* jatko-osa? 4. Pitääkö paikkansa, että *Final Fantasy VII* julkaistaan vasta talvella? 5. Sanoitte, että Super Poweriin töihin havittelevan täytyy osata sekä pelata että kirjoittaa hyvin. Miten vanha pitää olla, että pääsee pelitoimittajaksi? 6. Miksi ette vastaa pelikysymyksiin puhelimitse? 8.Miksei pelejä *Final Fantasy IV*, *V* ja *VI* julkaista lännessä? P.S. Tehkää siitä kuvien ruinaamisesta kerralla loppu ja julkaiskaa koko toimituksen kuvat.

13-vuotias Petteri

Moi Petteri,

1. Nintendon kohdalla tilanne näytti hetken pahalta, mutta kuten voit uutissivuiltakin lukea, Square ei ole sittenkään hylännyt Nintendoa kokonaan. 2. Väkivaltaisille elokuville on tapana lätkäistä ikärajat. 3. Sitä Square ei ole vielä paljastanut. 4. Kyllä vaan. Joulukuun puolivälissä. 5. Ikä ei ole tärkeää, mutta esimerkiksi Topi aloitti Nintendo-lehdessä 17-vuotiaana, Loviisa tuli Super Poweriin 18-vuotiaana ja Martti 19-vuotiaana. 6. Meillä ei ole aikaa perehtyä kaikkiin peleihin niin hyvin että voisimme vastata niitä koskeviin kysymyksiin, eikä meillä ole myöskään aikaa pälättää puhelimessa koko ajan. 8. Japanilaiset *FF II* ja *FF III* NES:lle ja *FF V* SNES:lle jäivät julkaisematta USA:ssa. Ensimmäinen NES-peli on sama Japanissa ja USA:ssa. Japanilaiset SNES-pelit *FF IV* ja FF VI ovat Amerikassa FF II ja FF III. PlayStationin FF VII on amerikkalaisen FF III:n jatko-osa, myös Japanissa. Selkisikö?

SUPO

Squaren Final Fantasy -pelien numerointi aiheuttaa jatkuvasti sekaannusta. Esimerkiksi japanilainen Final Fantasy VI on sama peli kuin amerikkalainen Final Fantasy III.

Terve Super Power

1. Antakaa pisteet peleille *Arc the Lad* ja *Beyond the Beyond*? 2. PlayStationille on kuulemma tulossa Castlevania-peli. Milloin se julkaistaan? 3. Koska *Resident Evil* julkaistaan PAL-versiona?

Markus

Markus on vain yksi monista, joita kiinnostaa Resident Evil -pelin julkaisupäivämäärä. Emme osaa sanoa sen tarkemmin, kuin että maahantuoja on luvannut sen heinäkuuksi.

Moi, Markus

1. Emme ole testanneet niiden englanninkielisiä versioita vielä. Annamme pisteet vasta kun ne julkaistaan. 2. Konamin uusi Castlevania julkaistaan Japanissa syksyllä ja Euroopassa jouluna. 3. Computer 2000 on luvannut sen heinäkuuksi.
SUPO

Terve SuPo

1. Tuleeko Game Boylle vielä Zelda-pelejä? 2. Tuleeko Nintendo 64:lle Mortal Kombat -pelejä? 3. Tiedättekö mikä uuden Game Boyn nimeksi tulee?

Ihmettelevä

Hei Ihmettelevä,

1. Valitettavasti ei. Seuraava jakso Linkin ja Zeldan seikkailuista ilmestyy Nintendo 64:lle ensi vuonna. 2. Kyllä, mutta pelkkä kokoelma. *Mortal Kombat 64* sisältää konversiot kaikista kolmesta kolikkopelistä. 3. Uusi, pienempi ja halvempi kone kulkee nimellä Game Boy Pocket, ja 32-bittinen kone tunnetaan koodinimellä Atlantis.
SUPO

Hei SuPo!

1. Milloin Nights julkaistaan Suomessa? 2. *Daytona USA*:sta on tulossa uusi versio Saturnille. Milloin se ilmestyy? 3. Milloin *Fighting Vipers* tulee Saturnille? Onko se hyvä? 4. Tuleeko Saturnin Internet-lisälaite Suomeen?

Markus, Vantaa

Hei Markus,

1. *Nights* julkaistaan alustavien tietojen mukaan 5. syyskuuta. 2. *Daytona USA – Championship Circuit Edition* ilmestyy loppusyksyllä. 3. *Fighting Vipers* julkaistaan joulun tienoilla, ja ainakin kuvissa se näyttää todella lupaavalta. 4. Kyllä, joskus ensi kevään.
SUPO

Hello SuPo!

Aion ostaa Nintendo 64:n, ja haluaisin vastaukset pariin kysymykseen. 1. Tuleeko N64:lle sellaisia pelejä kuten *Flashback* tai *Another World*? 2. Onko *Star Wars – Shadows of the Empire* teidän mielestänne hyvä? 3. Konvertoidaanko mahdollisesti *Tekken* tai *Virtua Fighter N64:lle*? 4. Paljonko N64 ja *Super Mario 64* maksavat yhdessä? 5. Tuleeko N64:lle uusia beat 'em upeja?

Pelifani

AM2:n Saturn-versio pelistä Fighting Vipers kiinnostaa Markusta yhtä paljon kuin meitäkin.

Hei Pelifani,

1. Seikkailupelejä tulee varmasti. *Mission: Impossible* muistuttaa paljon *Fade to Black* -seikkailua, joka on jatkoa nimeämillesi peleille. 2. E3-messuilla esitelty peli ei ollut kovin vakuuttava, ja siksi Lucas Arts vetikin sen takaisin paranneltavaksi. Uusi julkaisupäivä on joulukuussa. 3. Huhujen mukaan Namco aikoo tehdä N64-pelejä, joten Tekken on täysin mahdollinen. *Virtua Fighter* taas on Segan oma peli, joten sitä ei nähdä milloinkaan PlayStationilla eikä N64:llä. 4. Ilman peliä se maksaa vähän enemmän kuin PlayStation. 5. *Killer Instinct 2* ja *Mortal Kombat 64* ilmestyvät vain Nintendo 64:lle.
SUPO

Hi Super Power

Minulla olisi pari Squaren ja Nintendon eron inspiroimaa kysymystä. 1. Onko mitään pienintäkään mahdollisuutta, että Square alkaisi tehdä N64-pelejä joskus tulevaisuudessa? 2. Mikä tilanne Squaren ja Nintendon välillä loppujen lopuksi on? Mitä oikein tapahtui? 3. Tuleeko *Final Fantasy VII*:lle vielä jatkoa? 4. Onko Nintendo 64:lle tulevassa Zeldassa pelkkää polygonigrafiikkaa? Katsellaanko sitä ylhäältäpäin kuten ennen? 5. Onko Nintendo 64:lle tulossa Metroid-peliä? 6. Aiotteko tehdä reportaasin Squaresta? Olisi mielenkiintoista saada tietää, minkälaisella porukalla ja miten he ovat mestarilliset pelinsä tehneet.

R.b.T

Hei,

1. Joidenkin lähteiden mukaan nämä kaksi yhtiötä ovat jälleen puheväleissä, joten mitään ei ole vielä menetetty. 2. Mekään emme tiedä mitä tapahtui. Tilanne on parantumassa, mutta yhtään uutta yhteistyöprojektia ei ole julkistettu. 3. Kyllä. 4. *Legend of Zelda 64*:n pelisysteemi ei ole vielä valmis, joten Shigeru Miyamoto ei ole halunnut kertoa siitä mitään. Todennaköistä on, että kamerakulman saa valita itse samalla tavalla kuin Super Mario 64:ssä. 5. Erittäin todennäköistä. Mitään ei ole kuitenkaan vahvistettu. 6. Sitä on suunniteltu, mutta asiaan palataan vasta kun *Final Fantasy VII* ilmestyy.

SUPO

Shigeru Miyamoto ei ole kertonut uudesta Zeldasta mitään, joten emme osaa sanoa mitään pelin kamerakulmista.

MYYDÄÄN

PlayStation-pelit Kileak - The Blood ja Novastorm, 160,-/kpl.
puh: 90 - 275 4676 / Niko Risku

SNES-peli Theme Park, 200,-.
puh: 951 - 326 4511 / Toni

SNES PAL-pelit Donkey Kong Country 1 ja 2 á 300,-, Cool Spot 199,- Sky Blazer 150,- Bubsy The Bobcat 200,- Lost Vikings 200,-. Myös vaihto Demon Crestiin tai Super Ghouls 'n Ghostiin.
puh: 971 - 661 862 / Jonne

Super NES + 2 ohjainta + pelit: Int. Superstar Soccer DLX, Killer Instinct, Street Racer, Stunt Race FX, Super Mario World 1 ja 2. Myyn myös Zelda 3 (USA) 150,-.
puh: 939 - 6491 461

GB-pelit Tiny Toons 1, Tetris 1 & Super Marioland 1. Commodore 61/128-pelejä, mm. Wizball, Room Ten, Turbo Boost, Stallone: Cobra jne. Myös muuntaja & kasettiasema.
puh: 914 - 783 198 / Toni Virolainen

Sony PlayStation, 2 ohjainta, Tekken, Ridge Racer, Demo-CD ja 2x V.I.P. CD, joissa yhteensä 10 peliä + paketit + johdot. H. 2300,-.
puh: 953 - 452 9525

SNES + 2 ohjainta, 5 peliä, esim. Doom, DKC 1. Hyvä kunto. H. 2100,-
puh: 918 - 760 1643

Sega Megadrive + 2 ohjainta, toinen erikoisohjain + pelit Sonic 1, 2 ja 3, Sonic & Knuckles, Dynamite Heady, Wonderboy Alladin. Kaikki hyvässä kunnossa. H. 2400,-.
puh: 954 - 437 6420

OSTETAAN

NES-pelit Punch Out tai Legend of Zelda, tarjoan 70,-.
puh: 90 - 802 5448 / Klaus Collan

VAIHDETAAN

SNES-peli Theme Park Wolfenstein 3D:hen.
puh: 951 - 326 4511 / Toni

Wolverine (PAL) NHL '95 -peliin.
puh: 90 - 275 4676 / Niko Risku
Killer Instinc SNES:n Wormsiin, DKC 2:een, Yoshi's Islandiin tai Super Mario Kartiin. Myyn All Stars ja Busts Loose, 120,- / kappale.
puh: 90 - 316 129 / Juha

Lukijoiden ilmoituspalstalle voi lähettää omia ilmoituksia postikortilla. Osoite on:

Super Power / Lukijoiden ilmoitukset, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.

NINTENDO 8 - BIT
SUPER NINTENDO
GAMEBOY

PUOLENKUUN PELIT KY
PL 26, 90571 OULU
PUH: 981 - 555 6587
AVOINNA ARKISIN 10-19, LAUANTAISIN 12-15.

MEGADRIVE
SATURN
PLAYSTATION

SEGA SATURN:

Sega Saturn - laitepaketti	1950
Alone in the Dark	350,-
Euro 96 Soccer	390,-
NHL All Stars Hockey	200,-
Panzer Dragoon II	390,-
Sega Rally	390,-
Theme Park	360,-
Thunderhawk II:Firestorm	350,-
Ultimate MK 3	360,-
Virtua Cop	360,-
Virtua Fighter 2	390,-
X-Men: Children of Atom	390,-

SEGA MEGADRIVE:

Laitepaketti, sis. pelin	750,-
Donald Duck II: Maui	420,-
FIFA Soccer 96	390,-
NBA Live 96	340,-
NHL Hockey 96	390,-
Toy Story	290,-

PLAYSTATION
Laitepaketti, Demo-CD 1450

PLAYSTATION PELIT:		PLAYSTATION PELIT:	
Adidas Power Soccer	360,-	Need for Speed	320,-
Agile Warrior	320,-	NHL Face Off	320,-
Alien Trilogy	350,-	Panzer General	350,-
Alone in the Dark	320,-	Resident Evil	360,-
D	350,-	Ridge Racer Revolution	320,-
Descent	350,-	Road Rash	350,-
Extreme Pinball	350,-	Space Hulk VOTBA	350,-
Fade to Black	330,-	Street Fighter Alpha	330,-
Gunship 2000	360,-	Track & Field	350,-
Impact Racing	340,-	Toshinden 2	360,-
Mickey's Wild Adventure	330,-	Viewpoint	350,-
NBA Live 96	350,-	Wing Commander 3	350,-

SUPER NES :

Laitepaketti + DKC-peli	990,-
Castlevania: Vampire's	530,-
Donkey Kong Country II	469,-
Doom	390,-
F1 Championships	530,-
Fifa Soccer 96	530,-
International Soccer DLX	530,-
Killer Instinct + CD levy	350,-
Mario Kart	460,-
Megaman X2	530,-
Mortal Kombat 3	530,-
NHL Hockey 96	350,-
Puzzle Bobble	350,-
Secret of Evermore	460,-
Secret of Mana	530,-
Stunt Race FX	350,-
Super Mario World II	350,-
Super Metroid	299,-
Tintti Tiibetissä	499,-
Toy Story	530,-

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!
SOITA JA TILAA ILMAINEN ESITE!

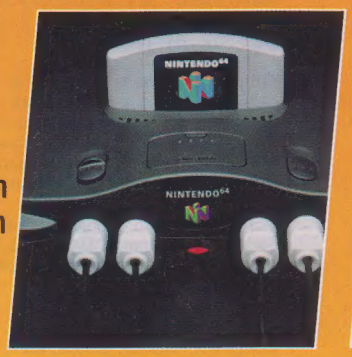
SUPER POWERIN ENSI NUMEROSSA

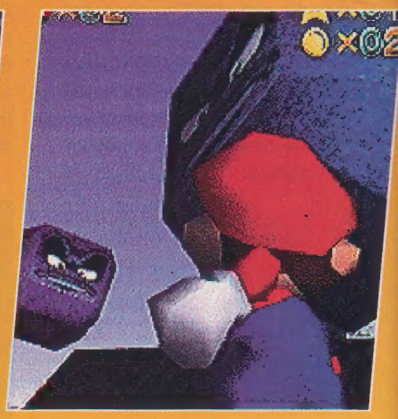
Nintendo 64 on tulossa

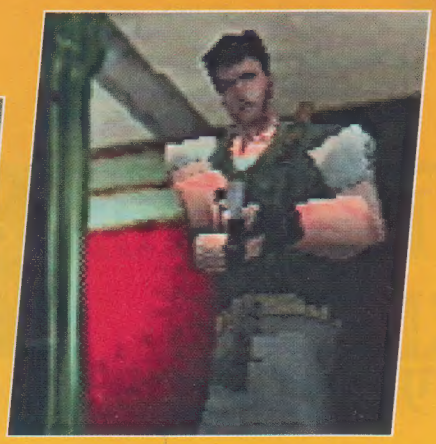
Kuinka hyvä Nintendon uusi konsoli oikeastaan on? Kannattaako sitä odottaa, ja miten pärjää uusi Mario?

Shigeru Miyamoton uudet suunnitelmat

Miten *Super Mario 64*:stä voi parantaa? Shigeru Miyamotolla on suuria suunnitelmia tulevaisuuden varalta.





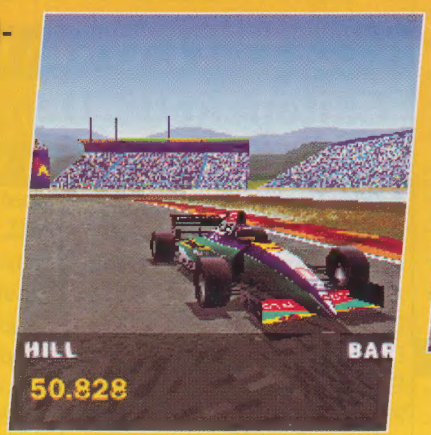


Psygnosiksen paluu

Viime syksyn kohutuin pelitalo palaa uudella peliarsenaalilla. Tulossa ovat esimerkiksi *Formula 1, Wipeout 2097* ja *Destruction Derby.*

Resident Evil -opas

Capcomin seikkailupeli on julkaistu vihdoin Suomessakin, ja Super Power julkaisee siitä täydellisen oppaan karttoineen ja ratkaisuineen.



MUKANA MYÖS TUOREET UUTISET, VINKIT, ROOLIPELIT, MANGA, INTERNET, ENNAKKOSILMÄILYT JA PALJON MUUTA.

ILMESTYY SYYSKUUSSA

STAR GAMES

presents:

Sony Playstation

Actua Soccer	250,-
Adidas Power Soccer	365,-
Agile Warrior F-III	320,-
Alien Trilogy	350,-
Descent	340,-
Fade to Black	350,-
Hi-Octane	300,-
Int. Track and Field	350,-
Johnny Bazookatone	250,-
Mickey's Wild Adventure	320,-
NFL-Game Day	350,-
NHL Face Off	320,-
Olympic Games *	340,-
Rayman	350,-
Resident Evil *	365,-
Return Fire *	320,-
Revolution X	300,-
Ridge Race Revolution	330,-
Road Rash	350,-
Space Hulk	350,-
Toshinden 2	370,-
Viewpoint	300,-
Wing Commander 3	350,-
X-Com	350,-

KYSY TARJOUSPELIT.....!!!

Sega Saturn

Alone in the Dark	375,-
Baku Baku Animal	375,-
Euro 96	425,-
Shining Wisdom *	360,-
Theme Park	375,-
Virtua Cop	345,-
Worms	375,-
X-Men Children of Atom	355,-

Saturn+peli *	1950,-
Control Pad	265,-

KYSY LISÄÄ.....!!!

+ + + + + +

GAME BOY

PCCD-HUIPPUTARJOUKSET

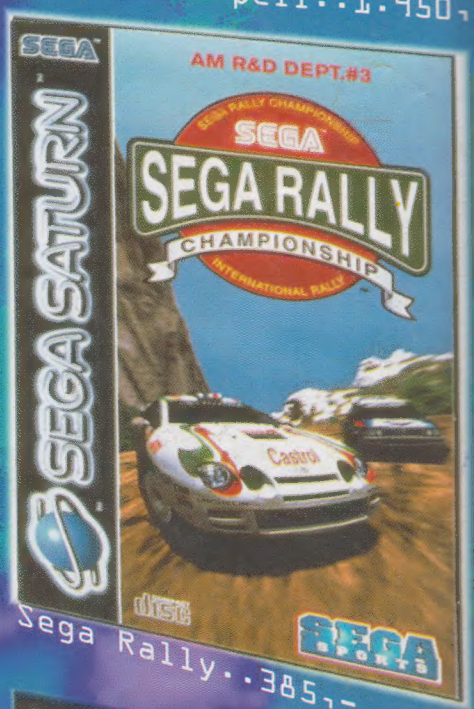
*-COMING SOON

JUST CALL: 981-88 11 271

PlayStation + peli 1.690,-

Saturn + peli..1.950,-

The Need For Speed..320,-



Sega Rally..385,-

Track & Field..350,-

Virtua Fighter 2..425,-

STAR GAMES Oy PL 245 90100 Oulu f. 981-88 11 275 E-MAIL:stargames@stargames.inet.fi

GAME HOUSE

LANGATON ELOKUU

Väännä solmuiset ohjainpiuhat pyykkinaruiksi ja lopeta kompastelu.

Osta langattomat !!

Sega Saturn

PlayStation

Mega Drive

Snes

vain

295,- / pari

GAME HOUSE

Tampere
33100
Rautatienkatu 18
p.931-223 1333
F.931-223 1334

Turku
20100
Eerikinkatu 17
puh/fax
921-251 5690

Vantaa
01300
Unikkotie 9
puh/fax
90-873 3691

Kuopio
70110
Suokatu 30
p.971-580 0560
F.971-580 0561

Muista !
Pelimessut elo-syyskuun vaihteessa.
We´ll be there !